

УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ І НАУКИ ЧЕРКАСЬКОЇ
ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ
КОМУНАЛЬНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«ЧЕРКАСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ОСВІТИ
ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ»

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У РОБОТІ З ДІТЬМИ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНІМИ ПОТРЕБАМИ

Навчально-методичний посібник

Черкаси

2025

УДК 376:37091.33-027.22

В 43

Рекомендовано до друку вченою радою комунального навчального закладу «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради». Протокол № 2 від 29.05.2025 року

УПОРЯДНИК:

Басик В. В., методист ресурсного центру підтримки інклюзивної освіти комунального навчального закладу «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради», практичний психолог, спеціаліст вищої категорії

РЕЦЕНЗЕНТИ:

Руденко І. М., доцент кафедри психології комунального навчального закладу «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради», кандидат психологічних наук;

Слободяник Н. В., директор комунальної установи «Інклюзивно-ресурсний центр» Слобідської сільської ради Черкаської області

В 43 Використання ігрових технологій у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами: навчально-методичний посібник / упоряд. В.В. Басик. Черкаси: КНЗ ЧОПОПП ЧОР, 2025. 88 с.

Запропонований навчально-методичний посібник містить матеріали, у яких розкриваються основні аспекти ігрової діяльності як навчального та корекційного інструменту в професійній роботі педагогічних працівників закладів освіти, дається класифікація ігор та характеристика основних сучасних ігрових технологій.

Посібник адресовано педагогічним працівникам закладів освіти різного типу для підвищення їх професійної компетентності щодо застосування інтерактивних методик, зокрема ігрових технологій у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами.

ЗМІСТ		
Вступ		4
I.	Теоретичні засади використання ігрових технологій	6
1.1.	Поняття «ігрові технології»: сутність та функції	6
1.2.	Наукові підходи до класифікації ігрових технологій	9
1.3.	Основні характеристики сучасних ігрових технологій	17
II.	Психологічні та соціально-педагогічні аспекти ігрової діяльності в освітньому просторі	38
2.1.	Соціально-психологічні й педагогічні функції гри	38
2.2.	Вплив ігрових технологій на формування особистості дитини	43
III.	Використання ігрових технологій у роботі з дітьми із особливими освітніми потребами	52
3.1.	Застосування ігрових технологій в освітньому процесі для розвитку пізнавальних функцій	52
3.2.	Інноваційні ігрові прийоми у роботі з дітьми із особливими освітніми потребами	64
3.3.	Методичні рекомендації щодо використання ігрових технологій в освітньому просторі Нової української школи	71
Висновки		79
Список використаних джерел		84

ВСТУП

Використання ігрових технологій має велике значення для розвитку та корекції особистості дитини з особливими освітніми потребами. Виникає необхідність створення інклюзивного навчального середовища, яке б врахувало індивідуальні особливості кожного учня. Ігрові технології дозволяють персоналізувати навчання, забезпечуючи доступність та ефективність освітнього процесу для дітей з різними освітніми потребами. Такій підхід сприяє не лише підвищенню мотивації учнів до навчання, а й розвитку їхніх когнітивних і соціальних навичок, що є критичними для успішної адаптації та інтеграції у сучасне суспільство. Тому і був підготовлений даний навчально-методичний посібник. Його актуальність полягає в тому, що феномен гри завжди привертав до себе увагу видатних мислителів у різних галузях – філософії, соціології, психології та педагогіки. І це зрозуміло, адже гра – найдавніший і найпоширеніший інструмент навчання і виховання, формування моделей поведінки у дитини, а також корекції поведінки підлітків, молоді та навіть і дорослих. Через гру діти мають змогу в інтерактивній формі засвоювати нові знання, розвивати творчі здібності та вчитися взаємодіяти з іншими. Залучення дітей до позитивної пізнавальної діяльності через ігрові методики сприяє не тільки академічному, але й емоційному та соціальному розвитку. Ігри дозволяють дітям з особливими освітніми потребами відчувати себе рівноправними учасниками освітнього процесу, що є ключовим для формування позитивної самооцінки та впевненості у собі.

Інклюзивна освіта та ігрові методики є ефективними засобами для забезпечення доступу для якісної освіти всіх дітей, створення умов для їхнього повноцінного розвитку та інтеграції в суспільство. Впровадження цих принципів в освітню практику вимагає від усіх учасників освітнього процесу готовності до змін, гнучкості та креативного підходу до навчання та виховання. Тому навчально-методичний посібник «Використання ігрових технологій у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами» буде корисним для

педагогічних працівників закладів освіти різного типу для підвищення їх професійної компетентності щодо застосування інтерактивних методик, зокрема ігрових технологій у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами.

РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

1.1. Поняття «ігрові технології»: сутність та функції

Гра – це найкраща форма життєдіяльності дітей. У дитячому віці під час гри відбувається вільний розвиток особистості, тобто діти самостійно можуть визначати правила гри та робити власний вибір. Використання гри на уроках напрядує природним потребам молодших школярів. На думку А. Макаренка, «у дитячому віці гра – це норма, і дитина повинна завжди гратися, навіть коли робить серйозну справу» [23]. Особливо важливим є впровадження гри в навчання дітей одразу після дитячого садка, оскільки вони ще не звикли до труднощів, навантажень. Для того, щоб дитина почала активний розвиток і навчання, її треба зацікавити.

Ігрові технології – один із видів інноваційних технологій сучасності. Саме слово «технологія» походить від грецького: «*techne*» – мистецтво, майстерність, вміння і «*logos*» – наука, закон. Поняття «технологія» в українських дослідженнях трактується, як системний метод створення, застосування й визначення всього процесу навчання і засвоєння знань, з урахуванням технічних і людських ресурсів та їх взаємодії, який спрямований на оптимізацію освіти [37].

Технологія навчання ефективно поєднує в собі різні методи, прийоми, режим роботи, алгоритми дій, а також тісно пов'язана з обладнанням, інструментами, матеріалами та ресурсами.

Гра є одним із найдавніших педагогічних методів навчання та виховання. Наразі ігрові технології переживають період бурхливого розквіту й оновлення, тому вони займають дуже важливе місце в освітньому процесі. Так, академік Г. Селевко розглядає ігрові технології як цілісне утворення, що охоплює велику частину навчального процесу, об'єднане загальним змістом та сюжетом [30].

Гра – це складова формування особистості. Безумовно, цікавіше вивчати матеріал граючи, змагаючись, а головне ефективніше звичного значення.

Дж. Локк в період Нового часу у своїй праці «Досвід про людський розум» досліджував питання щодо ролі ігрових технологій у вихованні,

оскільки вони напряду відображають особливості формування дитини.

Німецький педагог та теоретик Ф. Фребель, який розробив класифікацію ігор, наголошував, що: «ігри бувають троякого роду: це – або наслідування дійсного життя, або застосування того, що засвоєно в школі, або різноманітні продукти творчої та зображувальної діяльності, що відносяться до речей різного роду» [3].

Під поняттям «ігрові технології» вчені розглядають ігрову форму взаємодії педагога й школярів, яка спрямована на формування вмінь розв'язувати складні завдання через реалізацію певного сюжету. На думку І. Дичківської, використання ігрових технологій навчання передбачає чітке планування дій, постановку освітньої мети та завдань, ретельну підготовку вчителя до проведення гри, пошук необхідних матеріалів і ресурсів, залучення, заохочення та мотивацію учнів до активної ігрової діяльності, здійснення самої гри, узагальнення результатів, рефлексію та підведення підсумків [9].

Терміни «ігрове навчання», «ігрові методи навчання», «ігрові технології навчання» набули поширення в Україні в 90-х рр. ХХ ст. Але самі поняття визначаються досить неоднозначно, оскільки світовий порядок почав змінюватися. Відбувалося досить активне поширення комп'ютерів, розвиток мережі Internet, застосування в навчальному процесі сучасних технічних засобів навчання. Ігрові технології включають взаємодію однієї людини з іншою в режимі діалогу, продукування, обміну та засвоєння знань. До таких процесів ще долучають і взаємодію з комп'ютерними технологіями, що також сприяє засвоєнню нових знань [38].

Сутність ігрових технологій полягає в тому, що освітній процес відбувається в умовах постійної та активної взаємодії всіх учнів. Ігрове навчання включає в себе не лише моделювання умов життя а й спільне розв'язання проблем. Ігрові технології допомагають усунути перевагу одного учасника процесу навчання над іншим та зробити їх рівноправними [13].

Використання ігрових технологій в освітньому процесі сприяє:

- підвищенню рівня пізнавальної активності та пізнавального інтересу школярів;
- реалізації «ситуації успіху» на уроках;

- розширенню особистого світогляду учнів та їх життєвого досвіду;
- забезпеченню реалізації компетентнісного та діяльнісного підходів до навчання;
- врахуванню інтересів, потреб, вікових та індивідуально-психологічних особливостей молодших школярів;
- підвищенню рівня мотивації до навчання, формуванню позитивного ставлення до активної творчої навчально-пошукової діяльності;
- розвитку пізнавальних процесів (пам'ять, мислення, увага, уява);
- створенню сприятливого психологічного мікроклімату в шкільному колективі;
- розвитку інтелектуальних здібностей та творчого потенціалу учнів;
- забезпеченню активної взаємодії в учнівському колективі;
- всебічному гармонійному розвитку особистості;
- розвитку комунікативних навичок спілкування, вмінню знаходити компроміси;
- засвоєнню правил поведінки в різних ситуаціях повсякденного життя;
- розвитку почуття відповідальності за доручену справу тощо [12].

Таким чином, за допомогою ігрових технологій здійснюється непряний вплив на дитину. З часом, молодший школяр стає повноправним суб'єктом діяльності: він проявляє свою активну позицію, співпрацює з іншими. Важливо, що під час гри школярі прагнуть до самостійного подолання труднощів та непорозумінь. Діти самі ставлять перед собою цілі та завдання та активно розробляють план дій щодо вирішення проблеми, яка перед ними виникла.

Використання ігрових технологій може бути реалізовано в різних формах:

- рольові та імітаційні ігри;
- використання певних ігрових завдань: урок-мандрівка, урок-КВК, урок-змагання, урок-конкурс;

- ігровий підхід до звичайних традиційних дидактичних завдань уроку;
- ігрові види позакласної роботи: екскурсії, олімпіади, КВК, змагання тощо.

Поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу в формі різних педагогічних ігор. Їх задача – правильно організувати робочий процес дитини, щоб їй було цікаво та пізнавально. Ігрова форма виступає як засіб спонукання занять, яка створюється на уроках за допомогою ігрових ситуацій, що стимулюють учнів до навчальної-пізнавальної діяльності. Вводиться такий прийом, який дозволяє ввести «елемент змагання». Саме він переводить дидактичну задачу в ігрову, що сприяє успішному виконанню навчального завдання. Правильність виконання та ефективність дидактичних ігор, в першу чергу, залежить від учителя. Ігрова педагогічна технологія може застосовуватися як засіб створення ситуації, що найбільш наближена до реальної з метою забезпечення емоційного впливу на учнів. Надалі ця функція допомагає школяру активізувати власні резервні можливості, полегшити оволодіння навчальним матеріалом та сприяє його актуалізації. Дидактична гра допомагає активізувати, закріпити, проконтролювати та скорегувати навички та вміння дитини, тобто, створюються реальні умови для активізації розумової діяльності дитини [26].

Отже, ігрові технології поєднують у собі докладний комплекс методів і прийомів, які спрямовані на формування особистості молодшого школяра, а саме: допомагають сформувати власний світогляд, набувати життєвий досвід та розвинути необхідні вміння й навички. Використання ігор на уроках в освітньому процесі початкової школи є елементом взаємодії вчителя зі школярами, де метою є успішне досягнення заданих цілей.

1.2. Наукові підходи до класифікації ігрових технологій

Перевагою застосування ігрових технологій в освітньому процесі є те, що для оволодіння інформацією школярам не потрібно багато часу або теоретичної основи, їм цікава саме практична частина, тому ігрова технологія – дуже влучна та ефективна методика для формування особистості молодшого школяра.

Існують різні підходи щодо класифікації ігрових технологій. Це дає змогу простежити їх сутнісні особливості, використання яких забезпечує відповідний навчально-виховний ефект.

Для учнів / учениць початкових класів дидактичні ігри розрізняють за наступними категоріями: навчальним змістом; ігровими діями і правилами; організацією і стосунками дітей; роллю вчителя [5].

Класифікація дидактичних ігор напряду співвідноситься зі змістом навчання і виховання і це:

- 1) ігри для сенсорного виховання;
- 2) ігри, спрямовані на ознайомлення дітей з об'єктами і явищами навколишньої дійсності;
- 3) ігри, на формування елементарних математичних уявлень.

Зокрема В. Аванесов, пропонує ще одну класифікацію дидактичних ігрових технологій, а саме:

- ігри-доручення, які ґрунтуються на інтересі дітей до дій з предметами;
- ігри з відшукуванням предметів;
- ігри з відгадуванням загадок («Впізнай», «Відгадай», «Що змінилось?»);
- сюжетно-рольові дидактичні ігри;
- ігри у фанти або в заборонений «штрафний» предмет.

На думку Г. Селевка, ігри розподіляються на наступні групи за:

- 1) видом діяльності: інтелектуальні, фізичні, соціальні, психологічні.
- 2) психологічним процесом:
 - пізнавальні, розвивальні, виховні;
 - навчальні, контрольні, тренінгові, узагальнювальні;
 - творчі, продуктивні, репродуктивні;
 - діагностичні, комунікативні, психотехнічні, профорієнтаційні.
- ігровими методиками: предметні, рольові, ділові, сюжетні, імітаційні та ігри-драматизації.
- 3) навчальним предметом:
 - математичні, екологічні, фізичні;

- літературні, музичні, театральні;
- технічні, трудові;
- спортивні, фізкультурні, туристичні, військово-прикладні;
- управлінські, суспільствознавчі, економічні.

4) специфікою ігрового середовища:

- безпредметні / предметні;
- на місцевості, вуличні, кімнатні, настільні;
- телевізійні, комп'ютерні, ТЗН;
- технічні, із засобами пересування.

5) тривалістю проведення:

- короткі ігри (предметні, сюжетно-рольові та ін. – ігри для розвитку інтересу до навчання та вирішення певних конкретних завдань);

- ігрові оболонки – більш тривалі за часом форми ігрової діяльності, обмежені в рамках одного заняття, але можуть бути і довшими;

- тривалі розвивальні ігри, орієнтовані на далеку ідеальну мету, спрямовані на формування психічних і особистісних якостей людини, тому вони можуть тривати від кількох днів або тижнів до кількох років [39].

Зокрема Є. Добринська та В. Шашина пропонують розрізняти ігри за можливостями, що формують і тренують, а саме: творчі, інтелектуальні, фізичні [39].

Ігрові технології є складовою особистісно-орієнтованого навчання. Ці технології дозволяють об'єднувати окремих учнів у пари, групи та проводити активну колективну роботу в освітньому середовищі. Застосування таких технологій допомагає дітям краще змодельовати певні життєві ситуації. Цей процес створює внутрішню мотивацію до навчальної діяльності, а також збагачує знання, що можуть бути спрямовані на процес навчання та спілкування з однолітками. У початкових класах ці прийоми трактуються прагненням учнів до активного спілкування, мислення та навчання, закладаючи основи майбутнього успішного зростання [2].

Будь-який успіх навчального процесу потребує такої ситуації, де власні сумніви та суперечності мають змогу відкрито протистояти

сумнівам та суперечностям інших. Це характеризується тим, що вирішення конфліктів ґрунтується лише на рівноправному діалозі, який найчастіше може відбуватися між учнями та вчителями, або ж між самими учнями з урахуванням їх інтересів, думок, поглядів та позицій. Ця модель навчання допомагає визначити як ефективно відбувається процес навчання та які корективи можна додати. Успіх полягає в захопленні учнів, який пробуджує інтерес, навчає самостійно мислити та діяти, а також формує вміння переконувати і вести дискусію [15; 17].

Під час такого спілкування діти вчаться бути демократичними, критично мислити та приймати продумані рішення. Цю думку підтверджує відома дослідниця Дж. Шерман: «Учням треба частіше надавати можливість взаємодіяти один з одним і з більш досвідченими людьми, включаючи педагога» [23].

Класифікація ігрових технологій навчання подана на рисунку 1.1.

Ігри-вправи. До них належать кросворди, ребуси, вікторини. Застосування цього методу сприяє активізації певних психічних процесів, закріпленню знань, перевірці їх якості, набуттю навичок. Їх проводять на заняттях, вони можуть бути елементами домашніх завдань, позакласних занять. Використовують також у вільний від навчання час.

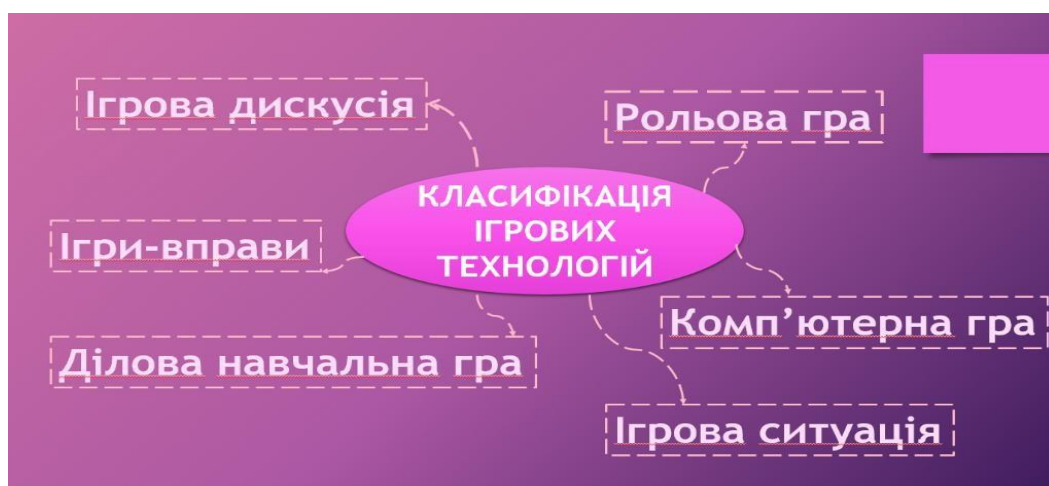


Рисунок 1.1. Класифікація ігрових технологій навчання

1. Ігрова дискусія. Метод передбачає колективне обговорення спірного питання, обмін думками, ідеями між кількома учасниками. Основним призначенням цього методу є виявлення відмінностей у

тлумаченні проблеми і встановлення істини в процесі товариської суперечки. Цей метод навчання дає змогу дітям, проаналізувавши суть явища чи процесу, з існуючих варіантів рішень вибрати оптимальний. Досягнення поставленої мети зумовлює розвиток.

2. Ігрова ситуація. Основою цього методу є проблемна ситуація, під час якої активізується пізнавальний інтерес учнів, що спрямовує їх розумову діяльність. Зорієнтована ігрова ситуація на встановлення зв'язку теорії і практики з теми, що вивчалася або вивчається: вміння аналізувати, робити висновки, приймати рішення у нестандартних ситуаціях. Цей метод спонукає дітей до діяльності на основі певної ситуації, яка ґрунтується на необхідній сукупності знань, умінь і навичок. Ігрова ситуація сприяє посиленню емоційно-психологічного стану, збуджує внутрішні стимули до навчальної роботи, знімає напругу, втому.

3. Рольова гра. Рольова гра дає змогу відтворити будь-яку ситуацію в «ролях». спонукає учнів до психологічної переорієнтації. Вони усвідомлюють себе вже не просто як школярі, що відтворюють перед аудиторією зміст вивченого матеріалу, а особами, які мають певні права та обов'язки і несуть відповідальність за прийняте рішення. Такий метод інтенсифікує розумову працю, сприяє швидкому і глибокому засвоєнню навчального матеріалу. У процесі рольової гри розкривається інтелект дитини - під впливом зміни типу міжособистісних стосунків він долає психологічний бар'єр спілкування. Відносини «вчитель – учень» замінюються стосунками «гравець – гравець», за яких учасники надають один одному допомогу, підтримку, створюючи атмосферу, яка сприяє засвоєнню нового матеріалу, оволодінню молодшими школярами певним видом діяльності [5].

Етапи рольової гри подані на таблиці 1.1.

Таблиця 1.1

Етапи рольової гри	
Підготовчий	Етап включає вибір і теоретичну підготовку з теми, визначення мети гри, розроблення педагогічного завдання, яке розв'язуватимуть учні на практичному занятті, розподіл ролей, визначення регламенту і продукування сценарію гри.

Процес гри	Найважчий та найдовший етап, який охоплює діяльність педагога, інструктаж, входження в роль, розв'язання педагогічного завдання, теоретичні та практичні вміння, які необхідно засвоїти гравцям, формування педагогічних пропозицій.
Самоаналіз діяльності виконавців ролей	Відбувається оцінювання гри, зазначаються позитивні та негативні моменти, їх причини і передумови, ставлення учасників до виконання ролей, ступінь задоволення, виявлення професійних якостей під час гри.
Аналіз рольового вирішення гри	Потребує виявлення ступеня входження в імітаційну роль, оцінювання актуальності проблематики, врахування індивідуальних і вікових особливостей учнів при визначенні теми, змісту і її відповідності дидактичній меті, дотримання педагогічного такту і педагогічної техніки, вирішення педагогічної колізії, чіткого розподілу часу, відведеного на гру для професійної діяльності.
Оцінювання ступеня активності гравців	Дає змогу стимулювати модельований процес і простежити відповідність виконання ролей розглянутій проблемі, діагностувати активність учасників гри, враховувати дисципліну.
Підведення підсумків і аналіз гри	Враховуються реалізація теоретичних положень в процесі імітації професійних дій, входження в роль, ерудицію, міждисциплінарний кругозір, ступінь самостійності в прийнятті рішень, аналізують дискусійні виступи учнів - «експертів», роботи «арбітрів», дають методичні рекомендації щодо вдосконалення професійних умінь, відповіді на запитання студентів, що виникли під час гри, загальну оцінку взаємодії.

4. Ділова навчальна гра. Це моделювання реальної діяльності у спеціально створеній проблемній ситуації. Вона є засобом і методом підготовки та адаптації до трудової діяльності і соціальних контактів, методом активного навчання, який сприяє досягненню конкретних завдань, структурування

системи ділових стосунків учасників. Її конструктивними елементами є проєктування реальності, конфліктність ситуації, активність учасників, відповідний психологічний клімат, міжособистісне та міжгрупове спілкування, а також розв'язання сформульованих на початку гри проблем. Ділова гра на уроці – це

комплексна, багатофункціональна дія, у межах якої сполучено декілька взаємопов'язаних видів діяльності: аналіз і пошук розв'язання проблем; навчання; розвиток; дослідження; консультування; формування колективної діяльності.

5. Комп'ютерна ділова гра. Це один з найбільш сучасних напрямів, в якому гра займає найбільшу питому вагу в спілкуванні учнів з різними девайсами. Переваги комп'ютерної гри пов'язують зазвичай з підвищенням мотивації, стимулювання ініціативи і творчого мислення, залученням у навчальну діяльність практично всіх учнів, придбанням ними досвіду співпраці і системних уявлень, структуруванням знань, які можуть застосовуватися в різних областях, їх об'єднанням в складну і збалансовану картину світу.

Розглянемо більш детально останні два види ігрових технологій: ділова навчальна гра та комп'ютерна гра. Вони є досить місткими та важливими у використанні на уроках молодших школярів.

Викладач, який проводить гру, повинен пояснити її головну мету, розкрити структуру, дати рекомендації кожному виконавцю ролей, передбачити її результат. Заняття з використанням рольових ігор відбуваються жваво, емоційно, за високої активності студентів та сприятливої психологічної атмосфери.

У кожній діловій грі закладено ігрові та педагогічні цілі. Зміст ігрових цілей учасника – це успішне виконання ролі, реалізація ігрових дій, отримання максимально можливої кількості балів, уникнення штрафів, прийняття адекватних рішень. Основним у змісті педагогічних цілей є розвиток теоретичного і практичного мислення, вміння вибудовувати стосунки з іншими учасниками, оволодіння моральними нормами, формування відповідального ставлення до праці. Ділову гру супроводжують різноманітні мотиви: результативні; процесуальні; колективні; індивідуальні; соціальні; професійні; мотивація досягнення, пізнавальна мотивація.

Варто наголосити, що потрібно дотримуватися правильної організації ділової гри, яка передбачає:

- чітку постановку її мети і перебігу за умов невимушеності і творчого піднесення;
- забезпечення оперативного зворотного зв'язку між

керівником та її учасниками;

- максимально наближені до реальних умови і регламентацію в часі;
- розв’язання актуальних проблем, використання пропонованих алгоритмів розв’язання, можливість вносити в гру зміни і доповнення залежно від інтересів учасників;
- забезпечення дидактичним матеріалом (таблицями, текстами, схемами);
- стимулювання дискусій із розв’язання певного питання;
- можливість вільного висловлювання різних думок, вдаючись до методів аналізу і доведення;
- уникнення авторитарності: керівник лише спрямовує учасників до прийняття можливих рішень, а його ставлення до учнів доброзичливе [4].

Підготовка та проведення ділової навчальної гри на уроках початкових класів, за Е. Хруцьким, здійснюється в декілька етапів:

1. Вибір теми, яка містить завдання або ситуацію, що потребує вироблення і прийняття конкретних рішень.
2. Визначення мети гри, складу і функцій її учасників.
3. Розроблення моделі гри, яка має якнайповніше відображати навчальну ситуацію.
4. Розроблення критеріїв оцінювання роботи школярів. Головним мотивом навчально-педагогічних ігор та основним критерієм оцінювання мають бути успішне застосування учнями теоретичних знань на практиці, а також ефективна взаємодія з іншими учасниками гри.
5. Ознайомлення дітей з метою гри та навчальною ситуацією, розподіл ролей і доведення до їх відома критеріїв оцінювання. Під час розподілу ролей між учасниками необхідно враховувати рівень їхніх знань, здібності та індивідуальні особливості. Важливо, щоб ролі не були постійними в усіх іграх.

6. Перебіг гри та аналіз її результатів.

Комп’ютерним іграм в останні роки в навчальному процесі приділено значну увагу. Впровадження активних методів навчання із використанням комп’ютерних технологій пов’язане з необхідністю

створення якісної імітаційної моделі процесів та об'єктів. Основна відміна полягає в тому, що традиційна ділова гра передбачає участь експерта в імітації реальної діяльності й оцінювання результатів діяльності. Але ситуація змінюється, коли роль експерта виконує комп'ютер. Використання комп'ютерних ігор не завжди вимагає високої кваліфікації викладача, в більшій мірі це залежить від типу і складності гри. Тому виокремлюють колективні та індивідуальні комп'ютерні ігри. Колективні характеризуються тим, що участь у грі беруть кілька гравців або груп. Вони виконують роль осіб, які приймають рішення. Індивідуальні ігри моделюють не лише умовне середовище, а й дії всіх учасників гри, крім одного. Гра продовжує бути колективною, а окремі ролі виконують інтелектуальні імітатори [38].

Варто наголосити, застосування ігрової діяльності сприяє розвитку здібностей школярів, тому що вони не відчують психологічного тиску відповідальності, який властивий звичайній навчальній діяльності. Це стимулює інтелектуальну діяльність дітей, вчить прогнозувати, досліджувати та перевіряти правильність прийнятих рішень і гіпотез, а також виховує культуру спілкування, формує вміння працювати в колективі та з колективом.

Отже, функціонально ігрові технології зорієнтовані на те, щоб навчати і розвивати дітей через ігровий задум. Ця властивість зумовлює особливості роботи педагога щодо використання ігрових прийомів у розвитку дитини. Значущий вплив гри виявляється в подоланні учнями страху говоріння, формуванні культури спілкування, а особливо культури ведення діалогу. Гра розвиває мозок та уяву дитини, формує здатність приймати самостійні рішення, оцінювати свої дії та дії інших, сприяє активізації знань та формуванню вмінь.

1.3. Основні характеристики сучасних ігрових технологій

Слово «технологія» походить від грецьких слів: «techné» – мистецтво, майстерність, вміння та «logos» – наука, закон. Дослівно «технологія» - це наука про майстерність [2].

Найбільш звичне поняття «технологія» має ставлення до виробничого процесу і визначається як «сукупність методів обробки, виготовлення, зміни стану властивостей, форм сировини, матеріалу або

напівфабрикату, що здійснюються у процесі виробництва продукції». Технологія втілює в собі методи, прийоми, режим роботи, послідовність операцій і процедур, вона тісно пов'язана із засобами, що застосовуються, обладнанням, інструментами та матеріалами, що використовуються. Сукупність технологічних операцій утворює технологічний процес [2].

Отже, виходячи з вищезазначеного, можемо зробити висновок, що:

- термін «технологія» прийшов у педагогіку з технічних наук;
- технологія – це засіб перетворення будь-чого;
- технологія передбачає послідовність у діях.

Під педагогічною технологією розуміється «система взаємопов'язаних прийомів, форм та методів організації навчально-виховного процесу, об'єднана єдиною концептуальною основою, цілями й завданнями освіти, та така, що створює задану сукупність умов для навчання, виховання та розвитку вихованців» [2].

У словнику понять та термінів по освіті і педагогіці визначаються критерії педагогічної технології, що включають основні характеристики й показники, за якими забезпечується педагогічна діяльність. Це:

- результативність (забезпечення визначеної мети);
- відтворюваність (можливість використання у змінених умовах);
- транслюємість (можливість передачі досвіду її використання у вигляді знань).

Ключовою ланкою будь якої технології є детальне визначення кінцевого результату та контроль його досягнення. Процес тільки тоді отримує статус технології, коли він заздалегідь прогнозований, визначені кінцеві властивості продукту та засобів його отримання, сформовані умови для проведення процесу.

Сучасна освітня практика вийшла на технологічний рівень, що вимагає від педагогічних працівників високого професіоналізму. Вийти на технологічний рівень – значить вийти на рівень операційний, коли обґрунтовуються конкретні операції для отримання результату. Як зазначається у науково-методичних джерелах, мислити технологічно – це означає проектувати свою професійну дію з упевненістю в позитивній подальшій взаємодії «педагог – дитина», а значить, у позитивній взаємодії дитини з навколишнім світом, що й стає запорукою

її всебічного фізичного й духовного розвитку.

Будь-яка технологія має засоби, що активізують й інтенсифікують діяльність учнів або дорослих.

В науковій літературі існує класифікація освітніх технологій. Ігрові технології є складовою частиною педагогічних технологій та пов'язані з ігровою формою взаємодії педагога й учнів через реалізацію певного сюжету (ігри, казки, спектаклі, ділове спілкування). При цьому освітні задачі включаються у зміст гри.

Ігрове навчання відрізняється від інших педагогічних технологій тим, що гра добре відома, звична та улюблена форма діяльності людини будь-якого віку. Також вона є одним з найбільш ефективних засобів активізації, що залучає учасників до ігрової діяльності за рахунок змістовної суті самої ігрової ситуації і здатний викликати в учасників високу емоційну та фізичну напругу. У грі значно простіше долати труднощі, перепони, психологічні бар'єри; вона мотиваційна за своєю суттю. По відношенню до пізнавальної діяльності, гра потребує і викликає в учасників ініціативу, наполегливість, творчий підхід, уяву, цілеспрямованість, дозволяє вирішувати питання передачі знань, умінь та навичок, досягати глибини особистісного усвідомлення учасниками законів природи, суспільства, безпечної поведінки, відповідальності. Гра дозволяє здійснювати на них виховний вплив, захоплювати їх увагу, переконувати, здійснювати терапевтичний вплив. Вона є багатофункціональною, адже її вплив на людину неможливо обмежити якимось одним аспектом, але всі її можливі впливи актуалізуються одночасно [3].

Гра – це переважно колективна, групова форма діяльності, в основі якої лежить змагальний аспект. У якості суперника, однак, може виступати не лише людина, але й обставини, і сама особистість, що грає (подолання себе, свого минулого результату). Вона нівелює значення кінцевого результату. У грі учасника влаштовує будь-який приз: матеріальний, моральний (заохочення, грамота, привселюдне оголошення результату), психологічний (самоствердження, підтвердження, підвищення самооцінки) тощо. Причому за умов групової діяльності результат сприймається через призму загального успіху, сприймається результат успіху команди як свій власний. У

навчанні гра вирізняється наявністю чітко визначеної мети та відповідного їй педагогічного результату [3].

Таким чином, **поняття «ігрова технологія»** можна визначити як сукупність способів, дій, форм та методів ігрової діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на встановлення, збереження чи поліпшення соціального функціонування об'єкта, сприяння саморозвитку особистості, реалізації її творчого потенціалу, здібностей, задатків, а також на відтворення та засвоєння громадського досвіду, у якому складається та вдосконалюється самоврядування поведінкою.

Обов'язковими складовими педагогічних, в т.ч. і соціально-педагогічних технологій є:

- чіткий поелементний опис операції;
- точна характеристика проектного гарантованого результату;
- певний алгоритм рішення, згідно з яким педагог може працювати, не опускаючи жодної з операцій, бо кожна з них відіграє особливу функцію, і разом вони визначають цілісний результат.

Ігрові технології не випадково знайшли широке застосування у сфері освіти, адже вони мають величезний потенціал з точки зору пріоритетної освітньої задачі: формування суб'єктної позиції дитини щодо власної діяльності, спілкування й самого себе.

Більшості ігрових методик властиві такі риси (за С. А. Шмаковим):

- вільна розвивальна діяльність, яка робиться лише за бажанням дитини, задля задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від результату (процедурне задоволення);
- творчий, значною мірою імпровізований, дуже активний характер цієї діяльності («поле творчості»);
- емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція, атракція тощо (почуттєва природа гри, «емоційна напруга»);
- наявність прямих або непрямих правил, які відображають зміст гри, логічну та часову послідовність її розвитку.

Виховний потенціал ігрових технологій, що застосовуються в освітній сфері, найчастіше залежить від:

- змісту пізнавальної та етичної інформації, укладеної в

правилах ігрових дій учасників;

- рівня самостійності учасників у пошуку засобів узгодження дій з партнерами, самообмеження в ім'я досягнення мети й успіху, установлення доброзичливих стосунків;
- вибору учасниками зразків для наслідування.

Ігрова технологія (за Г. К. Селевко) містить спектр цільових орієнтацій:

- *дидактичні*: розширення кругозору, пізнавальна діяльність; застосування знань, умінь, навичок у практичній діяльності; формування умінь і навичок, необхідних у практичній діяльності; розвиток трудових навичок;
- *виховні*: виховання самостійності, воля; формування певних підходів, позицій, етичних, естетичних і світоглядних установок; виховання співпраці, колективізму, товарищескості, комунікативності;
- *розвивальні*: розвиток уваги, пам'яті, мови, мислення, умінь порівнювати, зіставляти, уяви, фантазії, творчих здібностей, емпатії, рефлексії, уміння знаходити оптимальні рішення;
- *соціалізуючі*: залучення до норм і цінностей суспільства; пристосовування до умов середовища; стресовий контроль, саморегуляція.

Психологічні механізми ігрової діяльності спираються на фундаментальні потреби особистості у самовираженні, самоствердженні, самовизначенні, саморегуляції, самореалізації.

Оптимальне поєднання гри з іншими формами навчально-виховного процесу – одна з найскладніших дій педагогів. Адже кожен віковий період розвитку дитини має свої потреби та провідні види діяльності, які продовжують включати гру у процес розвитку дитини.

Розглянемо особливості застосування ігрових технологій у роботі зі дітьми різного віку.

У роботі з *дошкільниками* варто враховувати, що ще до третього року життя дитина оволодіває рольовою грою, знайомиться з людськими стосунками, починає розрізняти зовнішню і внутрішню сторону явищ, відкриває у себе переживання й починає у них орієнтуватися. У дитини формується уява й символічна функція свідомості, які дозволяють їй переносити властивості одних речей на

інші, виникає орієнтація у власних почуттях і формуються навички їх культурного вираження, що дозволяє дитині включатися у колективну діяльність й спілкування. У результаті засвоєння ігрової діяльності у дошкільному періоді формується готовність до суспільно значимої й суспільно-оцінюваної діяльності навчання.

Для молодшого шкільного віку характерна яскравість і безпосередність сприйняття, легкість входження в образи. Провідним видом діяльності є навчальна, проте діти цього віку легко залучаються до будь-якої діяльності, особливо до ігрової, самостійно організовуються у групову гру, продовжують ігри з предметами, іграшками.

Діти діють за ігровими правилами (так, у випадку рольових ігор – за логікою ролі, яка розігрується; в імітаційно-моделюючих іграх разом з рольовою позицією діють «правила» імітованої реальності). Ігрова обстановка трансформує й позицію вчителя, вихователя, які балансують між роллю організатора, помічника й учасника загальної дії.

У ігрових технологіях, які використовуються в роботі з дітьми молодшого шкільного віку, найважливіша роль належить заключному ретроспективному обговоренню, у якому діти спільно аналізують хід і результати гри, співвідношення ігрової (імітаційної) моделі й реальності, а також хід ігрової взаємодії.

Для середнього шкільного віку провідним видом діяльності є суспільно корисна, а для старшого шкільного – навчально-професійна діяльність.

Саме тому у підлітковому віці спостерігається загострення потреби у створенні свого власного світу, у прагненні до дорослості, бурхливий розвиток уяви, фантазії, поява стихійних групових ігор.

Особливостями ігрових технологій, що застосовуються у роботі з учнями середнього та старшого шкільного віку є націленість на самоствердження перед суспільством, гумористичне забарвлення, прагнення до розіграшу, орієнтація на мовну діяльність.

Розглянемо особливості сучасних ігрових технологій, які застосовуються у роботі з різними цільовими та віковими групами дітей.

Технологія ділової гри

1. Етап підготовки до проведення гри

Підготовка ділової гри починається з розробки сценарію – умовного відображення ситуації й об'єкта. У зміст сценарію входять: мета, опис проблеми, обґрунтування поставлених завдань, план, загальний опис процедури гри, зміст ситуацій і характеристик дійових осіб. Далі йде введення в гру, орієнтація учасників і експертів. Визначається режим роботи, видаються пакети матеріалів, інструкцій, правил, установок. Збирається додаткова інформація. При необхідності учасники гри звертаються до ведучого й експертів за консультацією. Негласні правила забороняють відмовлятися від отриманої по жеребу ролі, виходити з гри, пасивно ставитися до гри, пригнічувати активність, порушувати регламент та етику поведінки.

2. Етап проведення або процес гри

З початком гри ніхто не має права втручатися й змінювати її хід. Тільки ведучий може коректувати дії учасників, якщо вони відходять від головної мети гри. Залежно від модифікації ділової гри можуть бути введені різні типи рольових позицій учасників. Зокрема, з урахуванням певних ігрових позицій, вирізняють такі типові ролі:

- 1) *позиції, що виявляються стосовно змісту роботи в групі:* генератор ідей, розробник, імітатор, ерудит, діагност, аналітик;
- 2) *організаційні позиції:* організатор, координатор, контролер, тренер, маніпулятор;
- 3) *позиції, що виявляються стосовно новизни:* ініціатор, обережний критик, консерватор;
- 4) *методичні позиції:* методолог, критик, методист, підбурювач, програміст;
- 5) *соціально-психологічні позиції:* лідер, якому віддана перевага, прийнятий, незалежний, неприйнятий, знехтуваний.

3. Етап підведення підсумків

На цьому етапі здійснюється аналіз, обговорення й оцінка результатів гри; виступи експертів, обмін думками, захист учасниками гри своїх рішень та висновків. На закінчення ведучий (ігротехнік) робить загальний висновок за наслідками гри.

Технологія конструювання творчих справ (за І. П. Івановим)

Проектування гри починається з визначення основних етапів гри,

значущості й напрямів ігрової взаємодії. Сам зміст – в основному колективна творчість учасників гри, обумовлена соціальним замовленням суспільства. *Конструювання творчих справ* складається з шести етапів:

I. Підготовчий: намічаються виховні завдання колективних творчих справ, ставляться ближні й дальні перспективи.

II. Колективне планування: проводиться розвідка цікавих справ, створюється банк ідей.

III. Колективна підготовка справ: розподіл доручень, оформлення місця проведення справи та ін.

IV. Колективне проведення справи: педагог здійснює оперативне керівництво.

V. Колективне підбиття підсумків: аналіз проведеної справи при проведенні зборів- підсумків, заповненні маршрутних листів, екранів змагань та емоційного настрою.

IV. Післядія: використання в позаурочній діяльності досвіду, накопиченого при плануванні, підготовці, проведенні й обговоренні колективної творчої справи.

Технологія творчої гри на самопізнання (за Т. В. Березовською)

Поетапне моделювання та конструювання *творчої гри на самопізнання* має позитивну дію на учасників гри, створює їм умови для мобілізації сил, волі, формування пізнавальних здібностей і особистісних якостей та передбачає дотримання таких основних етапів:

1. Педагогічне обґрунтування.
2. Колективне планування гри (активна взаємодія).
3. Колективна підготовка ігрової діяльності (оволодіння учасниками гри нормами поведінки, етикету).
4. Проведення гри (самоорганізація гравців).
5. Колективне обговорення ігор на самопізнання (аналіз підсумків ігрової взаємодії з метою самооцінки й визначення значущості одержаної інформації для самокорекції й самоствердження).
6. Післядія (моделювання нових ігор з опорою на попередній ігровий досвід, визначення шляхів удосконалення або корекції особистісно-значущих якостей).

Як бачимо, технологія творчої гри на самопізнання передбачає

взаємодію одного індивіда з іншими. Пояснюється це тим, що здібність людини до безконфліктної й гармонійної взаємодії з іншими людьми виявляється, перш за все, через її особистість, її інтегровані якості, які якнайповніше відображаються лише через включеність індивіда у відносини з навколишнім середовищем.

За вищевикладеною схемою можна конструювати моделі творчих ігор на самопізнання, які сприяють:

- а) розкриттю особистісних якостей індивіда;
- б) засвоєнню норм міжкультурного та міжнаціонального етикету поведінки;
- в) розвитку пізнавальних здібностей;
- г) формуванню творчої індивідуальності особистості;
- д) розвитку самостійності та підготовки до праці і життя;
- е) різнобічному, гармонійному розвитку усіх позитивних сторін і якостей особистості, самоактуалізацію.

У творчій грі на самопізнання, як і у будь-якій грі, також акцентується ігрова роль. Гравець може виступати в ролі автора, лідера, організатора або виконавця, спостерігача, бунтаря тощо.

Технологія творчої гри на самопізнання орієнтована й на формування таких особистісних установок, як:

- знайди самого себе, зрозумій, хто ти є, що для тебе добре, а що погано, які твої життєві плани й цілі;
- прагни до самовдосконалення й стався до інших так, як тобі хотілося б, щоб вони ставилися до тебе;
- аналізуй свої дії, слова, уміння й навички, адже самоаналіз при самопізнанні є невід'ємним компонентом.

Процес формування установки на самопізнання вимагає постійної роботи особистості над собою. Щоб стимулювати її, необхідно використовувати різні варіанти ігрових завдань типу:

- проранжирувати, оцінити вислови («Я брав би участь у..., тому що»);
- відповісти на питання («Я поважаю себе за...»);
- написати завдання самому собі, скласти свою візитну картку з описом якостей, які випробовуваний хотів би придбати в ігровій діяльності;
- створити словесний портрет «Я і мої друзі» (метод асоціацій і

аналогії);

- дати рекомендації свої друзям щодо дотримання правил взаємодії з іншими людьми (на думку старшокласника, їх повинен знати й дотримуватися кожний гравець);
- відзначити, виділити, позначити своє місцезнаходження в колективі, групі, сім'ї, тощо;
- намалювати свій настрій, домальовувати ту або іншу картину, що об'єднує поведінку індивіда в різних ситуаціях;
- заповнити текст умовними позначеннями (наприклад: «Рівні стосунки у мене з...», «Я поважаю...», «Я конфліктую з...», «У мене мінливий настрій, коли...» та ін.);
- заповнити «мішень активності», «огорожу особистісних думок», «екран емоційного настрою».

Таким чином, важливим в ігровій діяльності, особливо для підлітків, є можливість реалізації та розкриття власного «Я», утвердження своєї індивідуальності, пильна увага до свого внутрішнього світу. У процесі гри старшокласники самі прагнуть до подолання труднощів, самі ставлять завдання й вирішують їх. Гра – це засіб, коли виховання переходить у самовиховання, розвиток – у саморозвиток. Саме тому, як доводить сучасна психолого-педагогічна практика, використання системи розвивальних ігор і моделювання на їх основі ігор, що сприяють самопізнанню, – є актуальною вимогою часу. Технологія рольової гри

Рольові ігри є невід'ємним атрибутом дитинства. Маленькі діти грають у «дочки-матері», у «магазин», «лікарню», «школу», «війну». У цих іграх вони імітують дорослі стосунки, тим самим опановують світ з його складними законами. Але як тільки дитині виповнюється 10–12 років, вона прагне до більш складних ігор, ніж у ранньому дитинстві.

Підліткам потрібні ігри, які моделюють світ дорослих в усіх його відтінках, які дозволяють на деякий час стати «президентом», «детективом», «кінозіркою», «бізнесменом» тощо, щоб допомогти учням на шляху їх дорослішання. Досвід спонтанного виникнення таких ігор достатньо великий. Але сучасні вимоги до професійної діяльності спеціалістів психологічної служби потребують технологічного підходу до використання рольових ігор у роботі з дітьми, учнівською молоддю

та іншими учасниками навчально-виховного процесу.

Технологію рольових ігор для учнів з повним правом можна назвати новою педагогічною технологією. Її виховні, навчальні та розвивальні можливості широкі та багатогранні.

Пізнавальний потенціал гри – це універсальна характеристика, яка притаманна, безумовно, будь-якій грі. Можна виділити два найбільш характерних моменти, які підсилюють цей потенціал у рольовій грі. По-перше, – це сам сюжет гри, що будується на основі літературних джерел і стимулює процес їх читання та осмислення.

По-друге, принцип проведення гри. Не просто відповідність рольовим задачам, а й участь у пізнанні ігрового світу, розвиток цих знань і виконання своєї ігрової функції.

Гра формує нове світорозуміння, новий погляд на те, чого раніше можливо й не помічав, потребу знайти відповіді на питання, які виникали в процесі гри. А це, у першу чергу, питання світоглядні, самовизначення, морального, духовного та етичного вибору. Навіть, якщо відповіді не будуть знайдені, проте дитина або дорослий вже на цьому етапі розпочинає процес самопізнання: замислюється над питаннями, що виникли, намагається зрозуміти себе та світ, повірити у свої потенційні сили та можливості, тощо.

Велика рольова гра передбачає собою специфічний соціокультурний простір, який має дві площини. По-перше, це спілка гравців, об'єднаних у клуби (наприклад, клуби рольового моделювання); по-друге, соціокультурний простір з усіма її атрибутами, традиціями законами.

Головним правилом взаємин у грі є чесність. Кожен учасник ігрової дії зобов'язаний чесно виконувати всі правила гри, багато з яких важко контролювати. Без виконання цього правила гра може стати неможливою. Звичайно, конфлікти та непорозуміння не виключені, але для їх вирішення існує ігрове правило «присутність майстра» під час особливо тонких процедур. До цього правила звертаються в тих випадках, коли хоча б один гравець не впевнений у чесності гри партнера.

Одним із завдань рольової гри є надання гравцям можливості «проживання» в іншій світоглядній системі. Слід відмітити, що подібна

можливість дуже рідко виникає в реальному житті, але її вплив на розвиток особливості людини важко переоцінити. Здатність

«подивитися на світ чужими очами» є одним з важливих чинників, що забезпечують розуміння інших, не схожих на тебе людей, та більш адекватне саморозуміння і самопізнання. А це вже крок до конструктивної взаємодії, що можливий тільки на основі повного взаєморозуміння.

В технології рольової гри важливим є **підготовчий етап, що передбачає:**

проведення вступних занять. Провідним механізмом входження гравців у інше соціокультурне середовище, у філософію та світогляд ігрового світу є вступні заняття. Учасники заздалегідь отримують інформацію про світ, де їм доведеться жити, про свої мікросоціальні групи та індивідуальні ролі. Такі занурення проходять у формі занять із філософії, історії, економіки, права або інших важливих галузей ігрового світу. Вивчається мова та культура, які детально продумані організаторами гри. Входження в мовну культуру відіграє тут важливу роль. Психологами та філософами вже доведено той факт, що мова не тільки показує рівень розвитку даного соціуму, але є важливим чинником входження індивідуума в нове для нього середовище. Особливості розвитку мови впливають на світосприйняття його носія, формують його світогляд;

– **оформлення ігрового простору.** Специфічною особливістю соціокультурного простору гри є зовнішній антураж, який включає оформлення ігрового поля, костюми, маски, атрибути (зовнішні), фонову діяльність гри тощо. Оформлення місця гри – це створення декорації, можливість завчасно увійти в спільноту гравців, познайомитися, проявити свою творчість, зробити свій внесок у створення гри;

– **моделювання соціально-психологічних та емоційних умов існування учасників у ігровому просторі.**

На **етапі проведення гри** важливо враховувати, що ігрові події пред'являють учасникам високі вимоги. Нерідко саме існування гравця у ігровому (віртуальному) світі залежить не тільки від власної сили, від комунікативних, духовних, творчих здібностей, але й від допомоги йому

оточуючих. А від втручання гравця в хід ігрових подій завжди залежить життя іншого, його честь, спокій. Так відбувається і в реальному житті, але ми цього можемо не помічати. Надто все розпливчато, завуальовано, розтягнуто в часі. У грі – усе на виду, усе поруч, час стиснутий у малому проміжку, у якому вміщується не одне життя. Саме тому великі рольові ігри мають складну, але глибоко й детально продуману систему організації спільної діяльності вільних та самостійних учасників. Більш того, ця система повинна бути обов'язково технологізована, адже звід правил та методик дозволяє враховувати всі можливі нюанси розвитку гри, регулює її хід й коректує при необхідності рольові позиції й психологічний стан гравців.

Шоу-технології

Обов'язковими особливими ознаками шоу-технології є:

- розподіл учасників на виступаючих («сцену») і глядачів («зал»);
- змагальність на сцені;
- заготовлений організаторами сценарій.

Саме ці ознаки відрізняють шоу від таких заходів, як звичайний концерт (немає змагальності), проведення класичної новорічної ялинки (немає стійкого розподілу на «зал» і

«сцену»), колективні творчі справи (немає «залу-сцени, «сценарій», план дій розробляють не окремі організатори, а всі учасники справи).

Очікуваними результатами застосування шоу-технології відповідно до її концептуальних цілей є:

- *для залу* – набуття досвіду емоційного реагування в культурних формах;
- *для активних учасників («сцена»)* – набуття досвіду індивідуальної й спільної публічної змагальності.

Ефекти або неплановані результати застосування шоу-технології залежать від особливостей учасників «залу» і «сцени», від ведучих, особливостей приміщення тощо. Наприклад, хтось з виступаючих учасників відкрис в собі по ходу шоу сценічні, гумористичні, організаторські або ще якісь здібності. Це важливий педагогічний наслідок, але планувати це як технологізовану мету складно. Позиція педагога (агротехніка) полягає в тому, щоб

прогнозувати ефекти, розглядаючи їх не більш як вірогідні наслідки. Адже цілі шоу-технології, як і завдання будь-якої виховної акції, у якій бере участь група дітей чи учнівської молоді, – триєдині: педагогічна мета, життєве завдання, організаторське завдання.

Основні предмети проектування: завдання «сцені» (командам, учасникам), робота із залом, спосіб оцінювання, сценарій для ведучого, оформлення залу й сцени.

Початкова умова – наявність групи організаторів. Можуть бути такі варіанти:

- один ігротехнік (педагог, класний керівник, соціальний педагог, практичний психолог). Цей варіант для невеликого колективу: класу, загону й у разі, коли неможливо знайти співорганізаторів;

- група педагогів;

- педагог з групою дітей;

група педагогів з групою дітей. *Завдання групи організаторів:*

- розробка або пошук сценарію шоу;

- підготовка шоу по позиціях «сцена», «зал», ведучий, процедура оцінювання, оформлення;

- розподіл відповідальності (ключові відповідальності дві: режисерська й організація технічної бази).

Основні блоки шоу-технології: підготовка – реалізація – аналіз підсумків.

I. На етапі підготовки:

- рішення ухвалюється педагогом (ігротехніком) на основі ідей, пропозицій дорослих, активу дітей, традицій навчального закладу, міста, країни тощо;

- планування, проектування здійснюється або педагогом (агротехніком), або робочою групою заходу (педагогами, активом дітей). «Маси» (майбутні учасники) до планування, висунення ідей з організації шоу не притягуються, але у творчій підготовці шоу, свята, за завданнями організаторів-проектувальників, можуть у тій чи іншій мірі брати участь.

Основні складові підготовчого етапу:

1. «Сцена» ☐ Рішення про принцип відбору

учасників (повна добровільність; добровільність, але з обмежуючими умовами (наприклад, тільки для тих, хто володіє музичними інструментами); попередній відбірковий тур; представницький принцип: квота на клас, загін).

- Зведення учасників: пояснення завдань, вибір форми шоу, настрій на участь; формування (якщо треба) команд, груп, домашні завдання (цього може й не бути).

- Допомога в підготовці учасникам або командам.

2. *Ведучий* □ Рішення про ведучого;

- Розробка програми ведення й образу ведучого;

- Репетиція ведення (може бути розгорнена репетиція на сцені з режисером)

3. *«Зал»* □ Рішення про спосіб формування «залу» (без обмежень, по квитках, по запрошеннях, по квотах).

- Структура «залу» (розташування місць; місця для молодших, старших дітей, гостей, учасників, учителів, журі; якщо необхідно, розподіл «залу» на групи – уболівальників за різні команди, за різних учасників).

- Настрій «залу» (звернення до глядачів: в оголошенні, в оформленні залу, у запрошеннях-пам'ятках, у спеціальному слові ведучого; введення спеціальних правил для «залу», з акцентом не на заборони, а на те, що дозволено, бажано; символіка участі.

- Введення звернення до «залу», завдання для «залу», ролі «залу» в сценарії шоу.

4. *Оцінювання:* □ Що і як (критерії) оцінюється.

- Хто й коли оцінюється (основні варіанти: журі й зал).

- Техніка процесу оцінювання (бланки, картки, символи, таблиці і ін.).

- Способи, форми пред'явлення оцінок.

5. *Оформлення* □ Предмет: сцена, зал, місце журі, простір зовні залу; особлива увага до входу в зал.

- Завдання: створити в образному, символічному, емоційно-вимогливому плані цінності й настрої, які стануть змістом шоу.

- Техніка виконання: використання

оформлювальних технік, особливо реклами.

Науковці та практики у галузі ігрової діяльності виділяють **три основні психологічні механізми шоу**: емоційне зараження, змагальність та імпровізація.

Емоційне зараження – передача, зміна емоційного стану від людини до людини при безпосередньому взаємодіянні. Підсилюють емоційне зараження три чинники: особливості зовнішності, поведінки, мови того, хто «заражає»; особливості тих, що «заражаються», й умови (як фізичні, так і соціальні), у яких розгортається цей процес.

Ключові характеристики трьох чинників:

По-перше, ті, хто «заражають» (у соціальній психології кажуть «індуктори») повинні бути видні й чутні. А це пов'язано з розміром залу, сцени, розташуванням місць для глядачів, акустикою, апаратурою.

По-друге, емоційне зараження пов'язане з навіюванням, яке, у свою чергу, залежить від довіри до індуктора. Тому молодші школярі емоційно «заражаються» швидше, проте сила і стійкість емоційного зараження у підлітків і старшокласників більше.

По-третє, існує цілий набір умов, що допомагають зараженню. Можливість передачі емоційного стану збільшуються, якщо за інших рівних обставин чисельність аудиторії більше, люди бачать один одного (розташування півколом); є світлове, музичне й колірне оформлення, направлене на індукторів і що виражає бажані емоції й цінності (важливо пам'ятати відомі факти: світло-зелений колір заспокоює, оранжевий створює радісні настрої, темно-червоний – емоційну напругу).

Особливі умови – наявність загальних символів, що приймаються аудиторією: емблем, елементів одягу учасників, девізів. Важливо, щоб у журі й на сцені були присутні відомі люди, які зібралися, репрезентують ті або інші традиції й цінності.

Сила змагальності має таке ж глибоке психологічне коріння, як емоційне зараження.

Інша людина є джерелом пізнання й оцінювання себе мало не з народження.

Також важливим механізмом шоу є *імпровізація*, яка виникає як

потреба у випадку необхідності негайно щось додумати, зробити, відповісти тощо. Імпровізація створює інтригу, непередбачуваність для залу, зменшує психологічні бар'єри.

Близькі функції виконує *ігровий бік шоу*. Коли все «несерйозно» – менше відповідальності, більше свободи виразу себе. Але в ігровій складовій ховається ще одна велика педагогічна сила – двоплановість, двозначність гри. У ній завжди існують два сенси: ігровий («несерйозний») і той фрагмент дійсності, який відображає ігрова ситуація. Глядачу ж надана свобода приймати будь-який з цих сенсів.

II. Етап реалізації

Реалізація проекту, плану, проведення свята є заснованою на використуванні елементів змагальності, імпровізації або гри, прийомів створення загальної емоційної атмосфери. Змагальність має на увазі процедуру оцінювання й підведення підсумків. Таким чином, ***на етапі реалізації дія містить три частини:*** запуск, завдання – оцінювання, фінал.

1. *Запуск*

Завдання запуску: задати, актуалізувати відповідний емоційний настрій залу й позначити закладені в програмі цінності.

Прийоми: музичні, пісенні, відео-виступи; скандування; емоційне образне мовлення (звернення ведучих); включення в пісню, ритуальні жести й рухи «залу» (аплодисменти або виляски над головою); акцентування на символах (внесення прапорів, емблем і т.п.). У запуску цих заходів повинні бути два акценти: не тільки на відповідному емоційному сплеску, але й на ціннісному акцентуванні, що йде від ідеї – назви шоу. Наприклад, якщо це свято Землі, символом цінностей може бути проекція фотографії Землі з космосу або пісня, що виражає загальнолюдські цінності.

Завдання, конкурси й оцінювання – це основна частина шоу. Завдання й конкурси – це взаємодія, змагання. Взаємодія команд,

2. *Завдання – оцінювання* учасників може бути прямою й опосередкованою.

Два види оцінювання: одноосібне оцінювання авторитетного судді й оцінювання залом (максимально простим, коли вболівальники аплодують, хто голосніше). Технічний бік основної частини: учасників

повинні бути видно глядачам добре й знати правила поведінки на сцені.

Шоу – це сценічне дійство. І відповідні закони сценічного дійства, пов'язані із зав'язкою, розвитком, сценічним конфліктом, кульмінацією, розв'язкою, необхідно використовувати. Якісь моменти з цього ланцюжка можна опустити, але сама ідея про орієнтацію на ці закони для організаторів необхідна.

3. *Фінал* Окрім підсумкового оцінювання, у фіналі важливі два моменти: пом'якшення змагальності дією, словом, що об'єднує

«сцену»; і дією, що об'єднує «зал» і «сцену» (загальна пісня, дійство символами, ритуальне дійство).

По завершенню шоу для діагностики результатів під кутом зору позначених цілей (досвід культурного емоційного реагування й позитивний досвід публічної змагальності) потрібно вирішити два завдання:

- як зафіксувати факт доконаного досвіду;
- як виявити ставлення глядачів і виступаючих до цього досвіду.

Оцінка ставлення учасників до того, що відбувається в залі й на сцені, може бути одержана по ходу шоу. Наприклад, через:

- звернення ведучого до «сцени» і до «залу». «Підніміть руки ті й лише ті, для кого участь у сьогоднішній події виявилася цікавою, привабливою!»;

- анкетування. «Оцініть наскільки цікавою, привабливою виявилася для вас участь у сьогоднішній події». Хороший варіант оцінки – 7 балів: 7 – «дуже цікаво», 6 – «безумовно цікаво», 5 – «інтерес і привабливість вище за середнє», 4 – «середнє»; 3 – «нижче за середнє»; 2 – «безумовно нецікаво»; 1 – «абсолютно нецікаво».

Можливі й інші діагностичні прийоми. Важливо, щоб організатори кожного разу чітко визначали для себе, де результати відповідають цілям технології

III. Етап аналізу підсумків. Аналіз підсумків проводиться в кращому разі на рівні організаторів (педагогів і активу дітей). Аналіз шоу його рядовими учасниками або не проводиться взагалі, або розглядається як необов'язковий. Як вже зазначалося у першому розділі

посібника, варто завжди пам'ятати, що як і будь який педагогічний процес, застосування ігрових технологій має як свої переваги, так і ризики негативного впливу гри на її учасників

Тут можна визначити такі головні проблеми:

1. *Традиційні негативні виховні заходи* (нереалізованість очікувань учасника, придушення, тиск з боку більш сильних і досвідчених гравців, пасивність деяких учасників, незнаходження своєї ролі в грі тощо), які призводять до виникнення особистісних комплексів. Особливо сильно це відображається на розвитку особистості підлітків та загострюється у зв'язку з глибокими емоційними (реальними, а не ігровими) переживаннями, які є каталізатором виявлення різних сторін самосвідомості особистості: самооцінки, самоставлення тощо. Багато класиків світової психології, у тому числі Л.С. Виготський, С.Л. Рубінштейн, О.М. Леонтьєв та ін., відмічають, що дія в грі – уява, але переживання реальні, отже, реальні й новоутворення психіки, які виникають у процесі гри.

«Ігрова наркоманія» («ігроманія») – достатньо відомий термін. Сутність цього явища полягає в розумінні наркоманії як хворобливої залежності від будь-яких препаратів (наркотиків). У даному випадку чинником наркотику виступає гра. Так само, як і наркотики, гра «у малих дозах» викликає ейфорію. Гра, наче наркотичний сон, надає можливість «виходу» з проблем реального життя. Світ гри – це світ мрій, світ казки, де без особливих зусиль можна реалізувати свої бажання й мрії.

Природно, що отримане задоволення стимулює бажання повторити його знову й знову. Систематичне вживання наркотику викликає потребу в збільшенні доз і викликає психічні розлади. Схожі явища відбуваються в ігровій наркоманії, тільки їх виявлення менш виразні й тому не відразу помітні. Однак ігроман (аналог з наркотиком) також утрачає інтерес до реального життя, а в більш тяжких формах втрачає орієнтацію реальності. Симптоми його поведінки дуже нагадують симптоми шизофренії.

Саме така людина прагне дуже часто потрапляти на гру, вона починає грати постійно, подумки спотворює реальність та замість неї світ фантазій. Будь-яка спроба повернути такого ігромана в реальний

світ супроводжується з його боку хворобливими психічними розладами: депресію, адаптацію, рідко – агресивністю.

2. *Привласнення негативних (асоціальних) ігрових ролей та перенесення їх у реальне існування.* Ця проблема найменш досліджувана в педагогіці, але достатньо значуща та вимагає спеціальної уваги. Дуже часто виникають питання про негативних персонажів гри – «ворогів», «злочинців»: як обирають ці ролі, як вони оцінюються гравцями тощо. Природа цих запитань полягає в побоюванні педагогів з приводу можливого негативного впливу на особистість небажаних емоцій. Оскільки будь-яке виявлення асоціальних форм поведінки (злість, агресія, насильство та ін.), з одного боку, є засобами емоційної розрядки (тому нерідко вони використовуються і провокуються психологами в процесі корекційно-терапевтичної діяльності); з іншого – добре зіграна роль у грі робить її носія героєм. При цьому не так уже й важливо, позитивна ця роль чи негативна. Позитивні переживання успішності в негативній ролі можуть закріпитися та стимулювати прагнення особистості до асоціальної поведінки в реальному світі. Звичайно ж, у такому варіанті існує безліч нюансів, які впливають на привласнення або відхилення людиною негативних форм поведінки, наприклад, таких як оцінка гравцем джерела позитивних переживань (успішність у грі або сама можливість через роль виявити негативні риси своєї особистості), ціннісно-сміслові установки учасника гри та розрізнення ним ігрових і неігрових установок тощо. Особливу увагу слід приділяти підліткам, які найбільш схильні до емоційно-ціннісних впливів.

Грамотна організація гри максимально наближає її до реальності, тобто в наборі її ігрових ролей нема абсолютно «добрих» або «поганих» персонажів. Кожен гравець має право обрати свій шлях, прийняти свою роль. І в цьому – позитивна якість гри. Вона дозволяє самовизначитися в житті (поки що ігровому), обирати свої власні засоби дій, приймати власні рішення, виробляти власні ідеали.

Важливим і дійовим механізмом нейтралізації подібних негативних впливів гри є її аналіз з усіма учасниками. Негативні моменти гри потребують особливої уваги, їх не можна ігнорувати, їх слід вивчати та трансформувати таким чином, щоб давати максимальну користь для розвитку особистісних якостей учасників гри.

Разом з тим, з метою запобігання загрозі негативних наслідків ігрової діяльності на її учасників, актуальності набуває **питання грамотної організації гри**, що дозволить максимально наблизити її до реальності.

Ведучий або агротехнік (вчитель, класний керівник, соціальний педагог, практичний психолог, інші) повинен дуже серйозно підходити до вибору гри, враховуючи:

- рівень розвитку та психологічної зрілості аудиторії;
- завдання, які реалізуються на даному етапі заняття (заходу);
- стадію групової динаміки, на якій перебуває група;
- наявні часові рамки, у які по тривалості вкладаються обрані ігри.

В процесі підготовки до заняття або заходу необхідно уважно перечитати ігри декілька разів і спробувати спроектувати, як група відреагує на обрану гру, які наслідки її застосування можуть бути, чи можуть бути якісь непередбачені негативні/позитивні наслідки та як Ви зможете ними керувати.

3. Необхідно переконатись, що аудиторія буде відповідати вимогам, які висуває гра, а також перевірити наявність необхідних у грі технічних засобів.

РОЗДІЛ II. ПСИХОЛОГІЧНІ ТА СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНІ АСПЕКТИ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В ОСВІТНЬОМУ ПРОСТОРИ

2.1. Соціально-психологічні й педагогічні функції гри

У теоретичних роботах вітчизняних і зарубіжних психологів і педагогів, присвячених питанням походження й психології гри, ігрова діяльність розглядається як необхідний етап у розвитку кожного індивіда на всіх етапах становлення його як особистості.

Філософи стверджують, що «гра – це особлива форма дитячого життя, вироблена або створена суспільством для управління розвитком дітей; у цьому плані вона є особливе педагогічне творіння, хоча творцем її були не окремі люди, а суспільство в цілому, а сам процес виникнення й розвитку гри був «масовим» ... процесом, у якому природно-історична закономірність «пробивалася» через різноманітну свідому діяльність окремих людей» [14].

У теоретичній літературі гра розглядається як:

- 1) особливе ставлення особистості до навколишнього світу;
- 2) особлива діяльність дитини, яка змінюється й розгортається як її суб'єктивна діяльність;
- 3) соціально заданий дитині й засвоєний нею вид діяльності (або ставлення до світу);
- 4) особливий зміст засвоєння;
- 5) діяльність, у ході якої відбувається розвиток психіки дитини;
- 6) соціально-педагогічна форма організації дитячого життя, «дитячого суспільства» [14].

Гра – породження діяльності, за допомогою якої людина перетворює дійсність, змінює світ. У грі вперше формується й виявляється потреба дитини впливати на світ, стати суб'єктом, «господарем» своєї діяльності.

Сутність гри полягає в тому, що в ній важливий не стільки результат, скільки сам процес переживань, пов'язаних з ігровими діями. Хоча ситуації, у які грає дитина, уявні, але відчуття, які вона переживає, - реальні.

Ця специфічна особливість гри несе в собі великі виховні

можливості, оскільки, управляючи змістом гри, включаючи в сюжет гри певні ролі, педагог може тим самим програмувати певні позитивні відчуття дітей, які граються. По-перше, важливий сам досвід переживання позитивних відчуттів для людини; по-друге, через переживання тільки й можна виховати позитивне ставлення до діяльності. Гра має велику нагоду сформувати позитивне ставлення й до неігрової діяльності.

Отже, педагогічний потенціал гри полягає в тому, що вона створює умови для творчого самовираження дитини, а творчість є щонайпотужнішим засобом її розвитку.

Грі та ігровій діяльності властиві такі соціально-психологічні й педагогічні функції:

- **розважальна** – це головна функція гри – розважити, дати задоволення;
- **орієнтаційна** – створення уявної ситуації, яка б орієнтувала дитину на певні норми поведінки в житті суспільства, на придбання якихось навичок і вмінь, а так само духовних цінностей;
- **комунікативна** – оволодіння діалектикою спілкування;
- **самореалізація** – гра як «полігоні» людської практики;
- **діагностична** – виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри;
- **коректуюча (корекційна)** – гра вносить зміни у свідомість людини щодо її поведінки, внесення позитивних змін у свідомість людини щодо її поведінки та у структуру особистісних показників (гра створює умови для намагання зробити стрибок над рівнем своєї звичайної поведінки);
- **заміщаюча** – коли властивості речі зберігаються, але значення їх переосмислюється, тобто центральним моментом стає думка; у грі людина оперує значеннями слів, що заміщають річ;
- **розвивальна** – коли в грі у людини ефективно розвиваються всі психічні процеси (пам'ять, сприйняття, мислення, увага, сенсорні якості – орієнтування в просторі та часі у властивостях предметів, розвиток мовлення);
- **ігротерапевтична** – застосовується для корекції різних

відхилень у поведінці та подолання різних труднощів, які виникають в інших видах життєдіяльності (неприспособованості, агресивності, замкнутості тощо);

- **міжнаціональної комунікації** – засвоєння єдиних для всіх людей соціально- культурних цінностей;
- **соціалізації** – включення в систему суспільних відносин, засвоєння норм людського «гуртожитку».

Отже, соціально-психологічні й педагогічні функції гри є провідною ланкою в процесі формування особистості.

З огляду на соціально-психологічні й педагогічні функції гри, можемо виділити такі її особливості:

- колективний характер діяльності (безпосередні виконавці, глядачі);
- актуальність змісту, що дозволяє додати грі гострий, наступальний характер;
- педагогічний підхід до розподілу ролей (доручення ролей і лідерам, і учням, які потребують корекції своєї поведінки або особистісних рис характеру);
- гра – одноразова за природою, залежить від творчості й імпровізації учасників.

Розглядаючи гру як одну з провідних форм *соціалізації* та засвоєння правил спілкування, а також враховуючи специфіку роботи з дітьми чи учнівськими колективами, науковці виділяють три основні критерії ефективності соціалізації дитини через гру (таблиця 1):

Таблиця 1

Основні критерії ефективності соціалізації людини через гру

<i>Критерій</i>	<i>Провідна діяльність</i>	<i>Зміст діяльності</i>
<i>Когнітивний</i>	<i>Інтеріоризація соціального досвіду</i>	• наявність знань про різні типи соціальних відносин; • усвідомлення залежності свого успіху від розвитку суспільних відносин; • знання особливостей соціального

		спілкування.
<i>Мотиваційний</i>	<i>Прагнення до участі в соціальних відносинах</i>	• потреба до соціального спілкування в різних групах дітей і дорослих; • спрямованість на досягнення результатів у соціальній діяльності; • адекватна оцінка своєї участі в діяльності.
<i>Діяльнісний</i>	<i>Участь у пошуку шляхів реалізації своїх можливостей</i>	• участь у соціально значущій діяльності; • вияв ініціативи й активності в діяльності; • творчий підхід до діяльності.

Інтеграційним критерієм ефективності процесу соціалізації є сформована готовність до соціальних дій. Однією з актуальних проблем сучасної психології й педагогіки є проблема готовності людини, яка росте, до різних видів діяльності, до творчого виконання конкретних життєвих успіхів. Готовність до того або іншого виду діяльності розуміється в сучасній філософській, соціологічній, психологічній літературі як цілеспрямований вираз особистості, що включає її переконання, погляди, стосунки, мотиви, відчуття, вольові й інтелектуальні якості, знання, навички, установки, налаштованість на певну поведінку, діяльність.

Потреба особистості в грі і здатність грати характеризується особливим баченням світу й не пов'язані з віком людини. Проте прагнення до гри дорослих і дітей мають різні психологічні підстави.

Доросла людина, яка вже вчинила вибір одного з можливих життєвих шляхів, живе у обраній сфері, а гра, мистецтво дозволяє їй в умовному плані пережити інші можливі варіанти життя, невикористані в реальному плані.

У дитини все по-іншому. «Варто тільки поглянути на дитину, –

пише Л.С. Виготський, – щоб побачити, що в ній міститься набагато більше можливостей життя, ніж ті, які знаходять своє здійснення. Франк говорить, що якщо дитина грає в солдата, розбійника і коня, то це тому, що в ній реально міститься і солдат, і кінь, і розбійник» [14].

Інакше кажучи, якщо дорослий у грі «пробує», «переживає» ВЖЕ не використані можливості життя, то дитина програє, «приміряє» ЩЕ не використані, не вибрані можливості. Саме це й робить гру могутнім засобом соціалізації дитини, залучення її до норм і цінностей суспільства.

Здатність «розширювати» сферу життєвого досвіду у кожної людини залежить від того, якою мірою вона, застосовуючи досвід дитинства, може користуватися ігровими ролями в реальному житті.

Найважливішими з психолого-педагогічної точки зору є такі положення щодо впливу гри на особистість:

- гра пом'якшує тягар наслідків помилок і невдач (дає відчуття радості, задоволення, упевненості в собі і своїх силах);
- у грі слабо виражений зв'язок між засобами й метою, вона дає простір для фантазії й варіативності (у ході гри можна міняти цілі відповідно до нових засобів або міняти засоби стосовно нових цілей);
- гра розвивається за певним сценарієм, вона рідко буває хаотичною й випадковою;
- гра проектує дитину чи дорослого на сприйняття зовнішнього світу, і вона ж є трансформацією навикишнього світу;
- гра сприяє залученню людини до цінностей культури й відображає певні ідеали й культурні цінності, що існують у суспільстві;
- гра – це свого роду соціалізація, у процесі якої відбувається формування життєвої позиції;
- колективна гра виконує й психотерапевтичну функцію, тобто сприяє пристосовуванню до умов соціального життя надалі;
- гра – це засіб для розумового, етичного, фізичного, естетичного розвитку особистості;
- у грі розвиток пізнавальних здібностей значною мірою

визначається можливістю використання монологічного й діалогічного мовлення.

Оскільки у грі дитина чи дорослий вільний і мимовільно виявляє свої соціальні переваги, то гра може служити одночасно і діагностичним засобом.

Отже, ігрову діяльність можна назвати діяльністю синтетичною, тому що вона охоплює й царину розуму, і сферу почуттів як дитини, так і дорослого. Крім того, гра для дитини – це життя, у якому процес самовиховання активний та результативний. То ж, не випадково у теоретичних роботах вітчизняних і зарубіжних психологів і педагогів, присвячених питанням походження й психології гри, ігрова діяльність розглядається як необхідний етап у розвитку кожного індивіда на всіх етапах становлення його як особистості.

2.2. Вплив ігрових технологій на формування особистості дитини

Кожному етапу історії життя людства притаманне своє бачення своєрідного впливу ігрової діяльності та становлення й формування людини як особистості. Теорія гри має свою давню історію.

Давньогрецькі філософи в працях, які присвячували людині та її місцю у світі, розглядали ігрову діяльність як один з особливих видів суспільної практики, що відтворюють норми людського життя й діяльності, забезпечують пізнання та засвоєння предметної та соціальної дійсності, а також інтелектуального й морального розвитку особистості.

Аристотель високо цінував ігри за те, що вони дають людям можливість розважитися, відпочити. У грі він бачив джерело, яке сприяє душевній рівновазі, створює гармонію душі й тіла.

Згідно з Платоном почуття гармонії й ритму дані людині богами для отримання задоволення. Тому людина знаходить задоволення в ігровій діяльності й завдяки їй пізнає властивості своєї природи.

Те, що процес пізнання нерозривно пов'язаний з практичною діяльністю, розкривав у своїх педагогічних трактатах і Дж. Локк, який також підкреслював значення гри в житті людини: «Для дітей ігри та

розваги так само необхідні, як праця та їжа» [6]

Видатні педагоги минулого, як і філософи свого часу, надавали особливого значення грі як діяльності приємній, яка без примусу навчає й формує особистість. Так, великий чеський педагог Я. А. Коменський вимагав від вихователів уникати догматизму у вихованні, розвивати в учнів потребу в самопізнанні та самовихованні, рекомендував у цьому процесі всі види людської діяльності, у тому числі й гру.

Німецький педагог Ф. Фребель одним з перших класифікував гру як педагогічне явище: ігри окремих дітей і ігри для гурту; ігри корисні й витончені, наповнені внутрішнім смислом. Гра є природною діяльністю дитини, і дорослі повинні докласти максимум зусиль для її правильної організації.

Із зарубіжних учених одним з перших, хто приступив до створення теорії гри, був К. Грос. Згідно з його теорією гра слугує школою підготовки організму до життєвих іспитів. Свою теорію гри як катарсис (душевне очищення) Грос доповнив під впливом ідей З. Фрейда. Приводом до гри, яка очищає душу, є внутрішнє пробудження організму за рахунок внутрішніх сил та внутрішньої енергії дитини.

М. Монтесорі завдання виховання бачила у створенні таких умов, які відповідають потребам дитини, допомагають виявити її запити та сприяють її самовихованню й самоосвіті. Для дітей найбільш значущою діяльністю, яка допомагає розкриттю особистості, є гра. Монтесорі дає науково розроблену систему матеріалу для дитячих занять, запропонувала систему ігрових вправ.

Специфіку педагогічного керівництва іграми дітей розкривав у своїх працях Я. Корчак. Кожна дитина – це особливий світ, і пізнати його зможе тільки той, хто розділяє з дитиною її прикраси та хвилювання, її радощі та успіхи.

Центральним моментом у теорії гри є рольова позиція дитини. Американський соціолог М. Мід, психолог Джордж Мід розробили узагальнену модель «самості», тобто процесу формування дитиною свого «Я». На думку Дж. Мід, гра виникає як гра, якщо дитина в ігровій дії має можливість створити «Я»-реальне і «Я»-умовне [9, с.

78]. Сутність цієї моделі полягає у тому, що дитина бере на себе ігрову роль і з її допомогою отримує можливість повніше усвідомити власне «Я» в процесі взаємодії з іншими людьми, обміну символами, де визнається здатність людини приймати роль іншої людини як партнера у спілкуванні.

У праці американського психолога Р. Дреджера «Основи особистості» розкривається рольова позиція дитини в грі як очікувана поведінка, що належить до визначеної соціальної структури. Узявши на себе будь-яку ігрову роль, дитина виступає як самостійний автор ролі, здатний її творчо розвинути, дофантазувати стосовно свого досвіду, знань, умінь, вражень; як лідер, що виходить у грі на перший план; як ініціатор і організатор, здатний запропонувати нову ідею, розподілити інші ролі; як версифікатор та активний виконавець, який може подавати пропозиції (версії), добре виконувати правила гри; як спостерігач, що задовольняється роллю глядача, бере участь у грі лише опосередковано; як бунтар, це конфліктна дитина, яка постійно з чим-небудь незгодна («дух протиріччя»). У цих різних ролях «образ-Я» розуміється як ставлення людини до себе [14].

Таким чином, термін «гра» – поняття багатомірне – це діяльність і пізнання, розваги і творчість, наслідування і спілкування, відпочинок і тренінг. Адже саме у грі людина одночасно відображає своє ставлення до довкілля і в той же час отримує інформацію про себе від інших людей або атрибутів ігрової діяльності.

Вітчизняні психологи й педагоги також приділяли велику увагу грі й підкреслювали значну її роль у процесі виховання дитини як особистості. У своїх працях К. Д. Ушинський звертає увагу на значення гри в розвитку морально-вольових сторін особистості, визначає діагностичний і прогностичний характер ігор, піднімає питання про озброєння педагогічних кадрів теорією і практикою ігрової діяльності. Крім того, К. Д. Ушинський стверджував, що в грі діти шукають не тільки насолоду, але й прагнуть до самоствердження через цікаве й важливе для них заняття. У грі дитина прагне жити, відчувати та діяти. Гра – вид діяльності, який надає дитині ключі до розуміння свого «Я», а також є першим етапом до здійснення

індивідуального підходу до виховання дитини [25, с. 264].

Видатний педагог А. С. Макаренко надавав великого значення виховним функціям гри, яка є школою підготовки до життя, роботи. Гра надає дитині можливість нестандартно поводити себе в умовно-реальній ситуації. У грі дитина активно виявляє особистісне ставлення до того, що відбувається, навчається вільно відстоювати свою точку зору. Ціннісний початок гри полягає не тільки в тому, що в ній дитина виступає в ролі творця й найбільш повно розкриває свої потенціальні здібності, але й ігрова діяльність сприяє збереженню фізичного й психічного здоров'я гравців. Досвід роботи А. С. Макаренка з дітьми довів, що найбільшого ефекту у вихованні особистості можна досягти під час ігрової взаємодії. Елементи рольової гри були присутні в усіх справах колонії імені М. Горького та комуни імені Ф. Дзержинського: ребуси, ігри-імпровізації, ігри-атракціони тощо.

Великого значення грі у виховній діяльності надавав і В. О. Сухомлинський. Разом зі своїми колегами-вчителями багато уваги він приділяв як устаткуванню навчальних кабінетів, майстерень, створенню великої пришкольньої ділянки з садом, городом, виноградниками, пасікою, так і спортивним та ігровим майданчиком. У школі Сухомлинського щорічно проводилася безліч найрізноманітніших конкурсів, оглядів, олімпіад, фестивалів, змагань, у тому числі й з технічної творчості. Регулярно проводилися в школі Сухомлинського військові ігри, які видатний педагог вважав дієвим засобом розкриття моральної сутності особистості.

В. О. Сухомлинський, ставлячи великі вимоги до педагога, одним з основних його умінь вважав уміння проникнути в духовний світ дитини. А зробити це без вольової дії на особистість дитини, наголошував він, можна тільки завдяки грі. Гра – «це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається цілющий потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості» [23, с. 103–104].

Значний внесок у розробку проблем дитячої гри зробила Олександра Платоновна Усова, педагог, спеціаліст по дошкільному вихованню. Зокрема, вона надавала велике значення організації

процесу керівництва грою, де провідного значення набувають опосередковані методи педагогічного впливу, засновані на попередньому вивченні інтересів, потреб та схильностей дітей. О. П. Усовою визначений та досліджений специфічний пласт так званих стосунків з приводу гри, тобто реальної соціальної взаємодії, яка виникає на фоні безпосередньо ігрових стосунків, зумовлених сюжетом гри та роллю гравця. О. П. Усова вперше визначила психологічні особливості таких взаємостосунків та їх вплив на формування особистості, дитячого колективу.

О. П. Усова неодноразово наголошувала на провідному впливові гри на особистість дитини в процесі виховання й навчання, а саме на тому, що «у грі формуються всі сторони душі людської, її розум, її серце і воля, і якщо говорять, що ігри передбачають майбутній характер і майбутню долю дитини, то це правильно у двоякому значенні: не тільки в грі висловлюються схильності дитини й відносна сила її душі, але сама гра має великий вплив на формування дитячих здібностей, а отже, і на її майбутню долю» [24, с. 38].

Про значення гри в житті особистості писав Д. Б. Ельконін. Він визначає гру як

«діяльність, у якій створюються соціальні взаємини між людьми поза умов безпосередньої утилітарної діяльності [29, с. 282].

Відомі чотири рівні розвитку дитячих ігор, які визначив Д. Б. Ельконін.

Перший рівень – це ігрові дії дитини, які відтворюють поведінку дорослих і спрямовані на іншу людину, тобто ігри, які передбачають найбільш просту форму людського спілкування.

Другий рівень – ігрові дії, які послідовно відновлюють систему діяльності дорослих з початку й до кінця.

Третій рівень пов'язаний з виділенням у грі певної ролі дорослого та її виконанням.

Четвертий рівень передбачає здібність гнучко змінювати тактику поведінки й переходити від однієї ролі до іншої в межах розвитку сюжету однієї й тієї ж гри, контролюючи не тільки свою, але й чужу рольову поведінку, розігруючи в грі цілісну сюжетно-рольову

виставу [28, с. 87].

В процесі своїх досліджень Д. Б. Ельконін прийшов до висновку, що в дітей на першому етапі в іграх прослідковується лише вивчення предметної їх діяльності, другий етап відображає систему взаємин між людьми, третій етап – передбачає підпорядкування гравця правилам суспільної поведінки та суспільних взаємин між людьми, четвертий етап – формує здібності гнучко змінювати тактику поведінки відповідно до ситуації (таблиця 1.1.).

Таблиця 1.1.

Етапи	Зміст ігрових дій	Сутність ігрової діяльності дітей
I	ігрові дії дитини, які відтворюють поведінку дорослих і спрямовані на іншу людину, тобто ігри, які передбачають найбільш просту форму людського спілкування	вивчення предметної діяльності
II	ігрові дії, які послідовно відновлюють систему діяльності дорослих з початку й до кінця	відображення системи взаємин між людьми
III	виділення у грі певної ролі дорослого та її виконання	підпорядкування гравця правилам суспільної поведінки та суспільних взаємин між людьми
IV	перехід від однієї ролі до іншої в межах розвитку сюжету однієї й тієї ж гри, розігрування в грі цілісної сюжетно-рольової вистави	формування здібності гнучко змінювати тактику поведінки, контролюючи не тільки свою, але й чужу рольову поведінку

Як бачимо, учений для визначення змісту поняття про рольові ігри використовує не уявлення про ролі, а уявлення про соціальні відносини, так що в результаті рольова гра визначається не шляхом вказівки ролей, а шляхом вказівки соціальних відносин, у які вступають гравці, приймаючи на себе виконання тих або інших ролей.

Цікавими є дослідження Л. С. Виготського, який виділяє у них парадокси гри:

2.1.1. Дитина діє по лінії якнайменшого опору (одержує задоволення), але навчається діяти по лінії найбільшого опору. Гра – школа волі.

2.1.2. Звичайно дитина випробовує й переживає підкорення правилу в ситуації відмови від того, що їй хочеться, а в грі підкорення правилу є шлях до максимального задоволення. Гра дає дитині нову

форму бажання, тобто співвідносить бажання з роллю в грі та її правилами. У грі можливі вищі досягнення дитини, які завтра стануть її реальним рівнем, її мораллю [28].

60-і роки XX століття завдяки І. П. Іванову та іншим сподвижникам комунарської методики були відзначені сплеском творчих ігор. Розробивши теорію конструювання творчих справ, визначивши принцип чергування творчих доручень у дитячих колективах, педагог тим самим дав дітям прекрасну можливість у пізнанні своїх творчих сил, інтелектуальних організаторських можливостей. Комунарська методика, або, як її ще називають, «педагогіка співпраці», має багато послідовників (О. С. Газман, В. А. Караковський, С. Д. Поляков та ін.).

Дослідник ігрової діяльності школярів С. А. Шмаков справедливо стверджує, що «гра – найважливіша універсальна сфера «самозвеличення» дитини, у якій відбуваються могутні процеси «само»: самонатхнення, самоперевірки, самопізнання, самовизначення, самовираження й самореабілітації». Гра, на думку вченого, є «сукупністю способів взаємодії дитини зі світом пізнання й відкриття», а також «знаходження свого місця в ньому» [26, с. 18].

У своїх працях С. А. Шмаков виділив низку положень, які відображають сутність феномена гри:

1. Гра – багатогранне поняття. Воно означає заняття, відпочинок, розвагу, забаву, змагання, вправу, тренінг, дозвілля, у процесі яких виховні вимоги дорослих до дітей стають їх вимогами до самим себе, отже, активним засобом виховання й самовиховання. Вона виступає з самостійним видом діяльності дітей різних віків, принципів і способів їх розвивальної життєдіяльності, методом пізнання дитини й методом організації її життя та неігрової діяльності.

2. Ігри дітей є найвільніша, природна форма вияву їх діяльності, у якій усвідомлюється, вивчається навколишній світ, відкривається широкий простір для вияву свого «Я», особистої творчості, активності, самопізнання, самовираження.

3. Гра, володіючи синтетичною властивістю, вбирає в себе сторони інших видів діяльності, виступає в житті дитини

багатогранним явищем. Вона – перший ступінь діяльності дитини-дошкільника, початкова школа його поведінки, нормативна й нормальна діяльність молодших школярів, підлітків і юнацтва, свої цілі по мірі дорослішання учнів.

4. Гра є потреба дитини, що змінює: її психіку, інтелект, біологічну фундацію. Вона – специфічний, чисто дитячий світ життя дитини. Гра є практика розвитку.

5. Гра – шлях пошуку дитиною себе в колективах співтоваришів, вихід на соціальний досвід, культуру минулого, теперішнього часу й майбутнього, повторення соціальної практики, доступної розумінню.

6. Гра – свобода саморозкриття, саморозвитку з опорою на підсвідомість, розум і творчість. Продукт її – насолода її процесом, кінцевий результат – розвиток реалізовуваних у ній здібностей.

7. Гра – головна сфера спілкування дітей. У ній розв’язуються спірні питання міжособистісних взаємин, сумісності, партнерства, дружби, товариства. У грі пізнається й отримується соціальний досвід стосунків людей. Гра соціальна за своєю природою й безпосередньому насиченню, будучи відображеною моделлю поведінки, вияву й розвитку складних самоорганізуючих систем і практикою творчих рішень, переваг, виборів вільної поведінки дитини, сферою неповторної людської активності [27, с. 25-26].

Механізм саморозкриття дитини в грі більш глибоко розкривається у О. С.Газмана, який відзначає, що гра завжди виступає одночасно як би у двох вимірюваннях: у

теперішньому часу й майбутньому. «З одного боку, вона дарує миттєву радість, служить задоволенню реальних потреб дитини, з іншого – завжди направлена в майбутнє, оскільки в ній або моделюються які-небудь життєві ситуації, або закріплюються властивості, якості, стани, уміння, навички, здібності, необхідні особистості дитини для виконання нею соціальних, професійних, творчих функцій, а також фізичного загартовування організму, що розвивається» [14].

Таким чином, у процесі розвитку теорії гри було доведено, що

природа створила дитячі ігри для всебічної підготовки до життя, адже вони пов'язані з усіма іншими видами діяльності людини. Гра виступає як специфічна дитяча форма пізнання, праці, спілкування, спорту, мистецтва тощо. Звідси стає очевидним, що розуміння сутності гри для дітей шкільного віку й можливість побудови теорії педагогічного управління ігровими процесами пов'язане з необхідністю цілісного погляду на гру як на складну систему, що інтегрує в собі три взаємозв'язані структури: гру – стан, гру – спілкування, гру – діяльність.

Гра є потребою зростаючого організму дитини, її особистих, інтелектуальних зусиль.

Гра для дітей – життя, у якому процес самовиховання активний та результативний.

У грі вільно та природно проявляється головна, тобто ігрова діяльність дитини, через яку вона усвідомлює та вивчає навколишній світ. У грі вона отримує широкі можливості для виявлення особистісної творчості, особистої активності, демонстрації своїх потенційних можливостей. Тільки гра надає дитині свободу дій та вибору, у ній вона не зазнає психічного закріпачення. Гра надає дитині можливість вільного та повного розвитку її природних сил та готує її до життя.

Виходячи з вищевикладеного, науковці вважають ігрову діяльність діяльністю синтетичною, тому що вона охоплює й царину розуму, і сферу почуттів дитини.

Таким чином, у процесі розвитку теорії гри було доведено, що природа створила дитячі ігри для всебічної підготовки до життя, адже вони пов'язані з усіма іншими видами діяльності людини. Гра виступає як специфічна дитяча форма пізнання, праці, спілкування, спорту, мистецтва тощо. Звідси стає очевидним, що розуміння сутності гри для дітей шкільного віку й можливість побудови теорії педагогічного управління ігровими процесами пов'язане з необхідністю цілісного погляду на гру як на складну систему, що інтегрує в собі три взаємозв'язані структури: гру – стан, гру – спілкування, гру – діяльність.

Гра є потребою зростаючого організму дитини, її особистих, інтелектуальних зусиль.

Гра для дітей – життя, у якому процес самовиховання активний та результативний.

У грі вільно та природно проявляється головна, тобто ігрова діяльність дитини, через яку вона усвідомлює та вивчає навколишній світ. У грі вона отримує широкі можливості для виявлення особистісної творчості, особистої активності, демонстрації своїх потенційних можливостей. Тільки гра надає дитині свободу дій та вибору, у ній вона не зазнає психічного закріпачення. Гра надає дитині можливість вільного та повного розвитку її природних сил та готує її до життя.

Виходячи з вищевикладеного, науковці вважають ігрову діяльність діяльністю синтетичною, тому що вона охоплює й царину розуму, і сферу почуттів дитини.

РОЗДІЛ III. ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У РОБОТІ З ДІТЬМИ ІЗ ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНИМИ ПОТРЕБАМИ

3.1. Застосування ігрових технологій в освітньому процесі для розвитку пізнавальних функцій

У сучасній початковій школі, згідно Концепції Нової Української Школи, «Порадника для вчителя» та інших освітніх документів, з позиції використання ігрової діяльності як основи навчально-виховного процесу, його поділяють на два цикли:

- I. Адаптаційно-ігровий (1-2 кл.),
- II. Діяльнісно-ігровий (3-4 кл.)

У період переходу дитини молодшого шкільного віку від основного попереднього виду ігрової діяльності до навчально-виховної шкільної діяльності педагоги та батьки часто стикаються з проблемою адаптації дітей до систематичного шкільного навчання, особливо коли вони тільки починають відвідувати початкову школу. Це зрозуміло, оскільки освітня діяльність вимагає від дітей нових, більш високих форм довільної поведінки та здатності керувати своїми психічними процесами, зокрема увагою. На початковому етапі використовуються ігри, спрямовані на формування позитивних взаємин між дітьми під час спільної діяльності, а також на встановлення близькості між дітьми та дорослим. Це ігри, які не надто складні з точки зору правил, але часто вже відомі та улюблені дітьми. Основний акцент робиться на створенні відносин ігрового партнерства, за умови добровільної участі кожної дитини в загально-акцептованому процесі. Дорослий в цьому випадку виявляє творчість, емоційну вільність та витрачає певні зусилля - як емоційні, так і фізичні.

Далі відбувається перехід до ігор, спрямованих на розвиток вольових якостей особистості, виражених у вчинках і діях: підтримка, відданість, допомога. Виконання конкретних завдань вимагає від дитини вміння контролювати себе, тренує навички самоорганізації. Таким чином, ігри на першому та другому етапах створюють

необхідний морально-емоційний та вольовий фон для подальших ігор.

Наступний етап передбачає створення умов для розвитку пізнавальної сфери. Це ігри, спрямовані на розвиток уваги, пам'яті та мислення. Використовуються завдання для гри, лото, ігри-змагання. Активна участь дітей у грі та їх бажання повторити її служать показником того, що гра була прийнята. Заняття організовуються у формі сюжетно-рольових ігор, настільних ігор, інтерактивних і рухливих ігор, змагань і т.п. Рівень знань і навичок, засвоєних у цій програмі, контролюється за допомогою спостережень та усних і письмових опитувань дітей.

Одним зі значущих результатів проведених занять є створення атмосфери довіри, радісного спілкування та гри на рівних. Успіх, який дитина відчуває під час гри, приносить їй радість. Це важливо, оскільки стійкі позитивні емоції сприяють здоровому спілкуванню. Розуміння того, що для нормального росту і розвитку дитині необхідне радісне відчуття життя, стає очевидним для всіх учасників цього процесу.

Ці різноманітні концепції підкреслюють важливість гри як складової

соціалізації та адаптації молодших школярів, а також роль гри у розвитку та формуванні різних аспектів особистості.

Дидактичні та інтелектуальні ігри, а також частково пізнавальні ігри, надають можливість для різностороннього розвитку особистості та виявлення здібностей. Вони сприяють об'єднанню дітей на основі загальних інтересів та ідеї. Зміст та структура учбової діяльності визначають необхідні мінімум загально-навчальних інтелектуальних навичок для школяра-початківця.

Елементами ігрової діяльності є ігровий стан, ігрове спілкування та сама ігрова діяльність. Немає сумніву, що гра відіграє важливу роль у житті та розвитку дітей, коли вони тільки починають шкільну освіту. Як було вказано, завдяки ігровій діяльності формуються позитивні якості дитини, збуджується інтерес та готовність до навчання, а також розвиваються пізнавальні здібності.

Оскільки «гра є ключовим чинником формування особистості

дитини», вона, призводячи до значних змін у її психіці, готує її до вищих етапів розвитку. Це пояснює широкі виховні можливості гри, яка, за висновками психологів, є основною діяльністю молодших школярів [40; с. 1-2].

Хоча у дошкільнят гра виступає провідним видом діяльності, у житті учнів початкових класів вона займає менше місця, проте продовжує впливати на їх розвиток. Молодші школярі особливо цікавляться іграми, пов'язаними з рухами, які сприяють вдосконаленню координації, розвитку сили та спритності. Ці ігри покращують фізичне здоров'я, включаючи дихання та кровообіг. Гра також сприяє розвитку сприйняття, уваги, уяви, інтересів та мислення, а також підтримує ініціативу та активність. Важливо відзначити, що гра виступає відмінним засобом відпочинку для школярів, дозволяючи їм розслабитися від інтелектуальних зусиль під час навчання.

Однією з ключових рис гри є її відображення трудової діяльності людини. Не випадково кажуть, що «гра - це дитя праці». Цей аспект готує дітей до життя, навіть якщо самі вони не розуміють цього значення гри. Діти грають для задоволення, задовольняючи свою природну потребу. Як зазначають сучасники, «гра служить шляхом для дітей у пізнанні світу, в якому вони живуть і який вони мають намір змінити» [22].

Діти, як правило, в іграх відтворюють життя і працю дорослих, наслідуючи їхні дії та замінюючи реальні предмети іграшками або окремими атрибутами. Протягом гри вони виконують різноманітні дії: будують, подорожують, доглядають за «дітьми» (ляльками), лікують їх, навчають одне одного, господарюють, захищають Батьківщину від ворогів, вчиняють героїчні вчинки тощо. Головною метою гри є сам процес ігрової діяльності, а не її результат, як у випадку праці.

У більшості ігор бере участь кілька дітей, що сприяє вихованню почуття колективізму. Вони вчаться діяти спільно та організовано, іноді керуючи іншими, а іноді підкоряючись їм, діяти за певними правилами та точно виконувати їх. Все це сприяє вихованню волі, формує звичку до дисципліни, викликає почуття відповідальності за власні дії та поведінку, сприяє формуванню моральних якостей

особистості.

В іграх діти часто узгоджують певні умови, і порушення цих умов може призвести до виключення з гри або припинення її продовження. Значна частина ігор ґрунтується на змаганнях, що підсилює напругу фізичних і психічних зусиль дитини і сприяє її розвитку.

Ігри у дітей молодшого шкільного віку можуть бути дуже різноманітними і поділяються на кілька типів:

1. Рухливі ігри: «Окремі з них нагадують спортивні ігри та корисні для здоров'я. Часто в них відбувається змагання за особисте чи колективне перше місце. Окрім фізичних якостей, ці ігри розвивають сміливість, витримку та наполегливість».

2. Рольові ігри: «Вони відтворюють явища і процеси, які діти спостерігають або дізнаються від старших. Кожна дитина обирає певну роль, наприклад, лікаря, учителя або пожежника, і виконує відповідні дії. Сюжет ігор може бути заздалегідь визначеним, іноді дії розгортаються в певному сценарії (сюжетні ігри), що поступово сприяє переходу до трудової діяльності».

3. Настільні ігри: «Деякі з них корисні для розширення пізнавальних інтересів і розумового розвитку. Це можуть бути ігри з картинками, словесні гри з різними загадками, шарадами, ребусами, ігри-головоломки. У цей період багато дітей також починають грати в шашки та шахи» [15].

Важливо, щоб учителі початкових класів не відсторонювалися від ігрової діяльності учнів. Керівництво іграми повинно проводитися з великою уважністю та тактом. Необхідно підтримувати самостійність та творчість дітей, заохочувати розумні вигадки та інші форми творчості, в яких ігри надають безліч можливостей.

Щойно вступаючи до школи, діти часто фізично та психічно ще не повністю готові до праці. Уже в першому класі вони активно виготовляють прості вироби з паперу та картону, і ці заняття викликають велике захоплення. Спочатку першокласників цікавить сам процес роботи більше, ніж результат, але з часом вони починають приділяти увагу і якості своїх творінь. Первісна радість від роботи

викликається переважно рухливістю, оскільки потреба у рухах у дитини дуже велика. Проте, з часом безцільна праця може втратити свою привабливість для молодшого школяра.

Одним із основних видів дитячої гри є спільна сюжетно-рольова гра, яка ґрунтується на вільному об'єднанні дітей. У процесі сюжетно-рольової гри формуються важливі якості, необхідні для школяра. Діти часто відіграють ролі дорослих, які зайняті загальною справою, а взаємодії в грі відображають взаємини, характерні для реального життя дорослих. Таким чином, у сюжетно-рольовій грі діти вчаться не лише слідувати загальним правилам, але й взаємодіяти за принципами громадської поведінки.

Надто важливим у підготовці дітей до систематичного навчання є розвиток умінь спілкуватися з однолітками, узгоджувати свої ідеї,

обмінюватися думками та намірами через сюжетно-рольову гру. Діти поступово набувають навичок міркування, обґрунтовування своїх думок та врахування чужих поглядів. Це не лише формує навички ефективного спілкування, корисні для взаємодії в класному колективі, але і сприяє розвитку критичного мислення. Здатність розглядати питання з різних точок зору та обговорення їх з іншими важлива для формування глибокого розуміння.

У сюжетно-рольовій грі діти приймають ролі дорослих, управляючи ситуаціями і подіями, що відбуваються. Це дозволяє їм відчувати себе впевненими і авторитетними, але це лише імітація. В процесі гри вони усвідомлюють, що їхня роль тимчасова, а саме втілення в роль дорослого приводить до бажання змінити своє реальне становище, набути положення школяра.

Керівництво сюжетно-рольовою грою, організація обговорень її змісту та ситуацій, що виникають, а також акцент на взаємовідносинах дорослих - це важлива частина підготовки дитини до систематичного навчання. Дорослі можуть надавати цінну підтримку, сприяючи розвитку соціальних та пізнавальних навичок дитини.

Важливо пам'ятати, що керівництво сюжетно-рольовою грою вимагає від дорослих великого такту. Дорослий повинен виступати як

ініціатор, доброзичливий порадник та арбітр у вирішенні спірних питань. Сюжетно- рольова гра важлива для дитини протягом усього її дитячого віку, незалежно від того, в яких умовах вона виховується. Вона розвивається паралельно з процесом навчання, сприяючи поступовому формуванню дитини як особистості, готової до серйозної діяльності.

«Сюжетно-рольова гра - не єдиний вид дитячої гри. Ще одним важливим аспектом є дидактична гра. Для дитини гра - це власне гра, а для дорослого - ефективний метод навчання, спрямований на передачу знань та розвиток умінь і навичок» [14].

У відмінну від сюжетно-рольової гри, де дії дітей часто не мають конкретного результату, в дидактичній грі дотримання правил є ключовим для досягнення певного результату. Результат може бути привабливим для дитини або визначатися змагальним характером гри, таким як першопроходець до фінішу або набір більшої кількості балів.

Обидва види гри важливі для розвитку дитини, допомагаючи виробляти різні навички та якості. Основна відмінність між дидактичною грою та безпосереднім навчанням полягає в тому, що в дидактичній грі сам результат є привабливим для дитини і робить виконання завдань по правилах цікавим та захоплюючим. Засвоєння знань в цьому випадку виступає як побічний ефект, а результати виконання дій є ключовими.

Дидактичні та рухливі ігри можуть мати схожі аспекти, але мають різні цілі. У рухливих іграх фізичний розвиток та вивчення рухів зазвичай стоять на передньому плані, тоді як в дидактичних іграх головною метою є передача знань, вироблення умінь і навичок.

Перехід від дидактичної гри до навчання шкільного типу пов'язаний із зміною характеру завдань, що ставляться перед дітьми. У навчальних завданнях результат виконуваних дій сам по собі зазвичай непривабливий, а важливою стає здатність засвоїти знання, уміння і навички.

Навчання, особливо на початковому етапі, може включати ігрові елементи для ведення навчального процесу у більш цікавій для дітей формі. Це може включати в себе введення ігрового сюжету, надання

дитині певної ролі або створення змагання для стимулювання активності та інтересу.

Такий підхід допомагає підтримувати зацікавленість та мотивацію дітей, щоб вони ефективно засвоювали нові знання та вміння.

Ви правильно визначаєте ключові аспекти дидактичної гри та вказуєте на її значення в процесі підготовки дітей до систематичного навчання. Давайте розглянемо деякі з основних компонентів дидактичної гри:

1. Діяльність: «Це основний елемент дидактичної гри. Діти

залучаються до активної діяльності, яка спрямована на досягнення конкретних цілей чи завдань. Це може бути вирішення математичних завдань, написання, читання або інші учбові завдання, що відповідають рівню розвитку та інтересам дітей».

2. Умовність: «Дидактична гра є умовною, оскільки вона створює умовні ситуації, де діти можуть застосовувати отримані знання та навички. Це робить навчання цікавим і забезпечує дітям можливість застосовувати та вдосконалювати свої уміння в контексті».

3. Цілеспрямованість: «Гра має визначену мету або ціль, яку діти повинні досягти в процесі гри. Це може бути засвоєння нових знань, розвиток конкретних умінь або вирішення завдань для подальшого навчання».

4. Розвиток психічних процесів: «Дидактична гра сприяє розвитку психічних процесів у дітей, таких як мислення, увага, пам'ять, мовлення. Вона допомагає у формуванні когнітивних навичок та вдосконаленні розумових функцій».

5. Умовна обумовленість образу: «Відображення дійсності у формі гри є умовним, оскільки гравець створює або використовує умовні образи та ситуації для досягнення визначених цілей» [21].

Дидактична гра, враховуючи ці компоненти, є ефективним інструментом для стимулювання навчання та підготовки дітей до шкільного навчання, розвиваючи не лише конкретні знання, але і критичне мислення, творчість, та соціальні навички.

Ви абсолютно правильно підкреслили, що цікавість є ключовим елементом гри, і гра має стати засобом досягнення цікавості, а не просто діяльністю для самої діяльності. Ваша класифікація гри за сутнісною ігровою основою і за структурними елементами вказує на різноманітні підходи та можливості використання гри в навчанні.

Щодо структури гри, ви правильно визначили, що гра може мати різні

дидактичні цілі і відповідно бути спрямованою на вивчення, закріплення, перевірку, узагальнення знань або слугувати релаксаційною паузою.

Зазначте, що дидактичні ігри можуть бути дуже ефективним інструментом в навчанні, допомагаючи дітям не лише отримувати знання, а й заохочуючи їх до активної участі, розвиваючи критичне мислення, комунікативні навички та творчість.

Застосування різних видів ігор у навчанні може зробити процес більш цікавим та ефективним, а також сприяти гармонійному розвитку дитини.

Отже, про значеннєву роль гри гра відтворює стабільне і новаційне в життєвій практиці, тобто є діяльністю, де стабільно відображаються правила та умовності. У них закладені стійкі традиції і норми, а повторюваність правил гри створює тренінгову основу для розвитку дитини. Новаційність полягає в установці гри, яка сприяє тому, щоб дитина вірила або не вірила в усе, що відбувається в сюжеті гри. У багатьох іграх «функція реального» присутня у вигляді зрізових умов або предметів - аксесуарів, навіть у самій інтризі гри.

Так, О. Леончук довів, що дитина опановує широке коло дійсності, недоступне їй безпосередньо, тільки в грі. Граючись, дитина вивчає себе і усвідомлює себе як особистість. Для дітей гра є сферою їх соціальної творчості, полігоном для громадського та творчого самовираження.

Гра надзвичайно інформативна і розкриває багато про дитину, як «спосіб для дитини пошуку себе в колективі товаришів, взагалі в суспільстві, людстві, у Всесвіті.

Гра впливає на соціальний досвід, культуру минулого, сучасності

та майбутнього, повторення соціальної практики, доступної для розуміння. Гра є унікальним феноменом загальнолюдської культури, виток і вершиною. У жодному виді діяльності людина не демонструє такого самозабуття та оголення своїх психофізіологічних і інтелектуальних здібностей, як у грі.

Гра регулює всі життєві позиції дитини. Школа гри така, що в ній дитина одночасно і учень, і вчитель» [25].

Підсумки вказують на значну увагу, яку приділяють вчені в останні роки проблемам, пов'язаним із початком шкільного навчання у дітей. Перехід від виховання в сім'ї та дошкільних установ до шкільного оточення, що включає розумові, емоційні та фізичні виклики, ставить перед дітьми нові та складніші завдання, які вимагають від них інтелектуальних зусиль.

Проблеми шкільної дезадаптації у дітей обговорюються широко, і розробляються підходи до їхньої профілактики та корекції. В сучасних умовах інноваційні форми навчання та інтенсифікація розумової діяльності роблять питання адаптації дітей до школи особливо актуальними.

Медичний аспект грає важливу роль у адаптаційних процесах, і стан здоров'я дитини має визначальне значення для її успішної адаптації. Термін «адаптація» почав розвиватися в біології, але в психології він розглядається як постійний процес активного пристосування особистості до соціального середовища та результат цього процесу. Узагальнюючи, можна сказати, що вивчення адаптаційних процесів у дітей у контексті шкільного навчання є важливим напрямком наукових досліджень, який охоплює не лише психологічний, але й медичний аспекти.

У психологічній літературі поняття адаптації висвітлюється з фокусом на індивідуальних, особистісних якостях та загальній структурі особи. Термін «соціально-психологічна адаптація» розглядається як складна система заходів для пристосування, спрямованих на оволодіння новими громадськими формами діяльності, і пов'язаний, передусім, із зміною статусу дитини. Адаптована особа розглядається як суб'єкт життєдіяльності та

подальшого розвитку, здатний використовувати соціальну ситуацію для вирішення поточних завдань і створення передумов для майбутнього руху вперед.

Науковці вже довели, що звичайні діти в початкових класах можуть

успішно засвоювати складніший матеріал, ніж передбачено чинною програмою навчання, за умови правильної організації навчального процесу. Проте, для ефективного використання наявних резервів в дитини важливо вирішити завдання з адаптації їх до шкільної та домашньої роботи, навчити їх вчитися, ефективно витратити фізичні зусилля, бути уважними і більш зосередженими. У сучасному освітньому процесі гра для дітей стає ще більш важливою, постійно еволюючи, оновлюючись і вдосконалюючись.

Отже, використання ігор у навчанні сприяє покращенню якості засвоєння учбового матеріалу, оскільки збільшує інтерес учнів до предмета. Інтерес, у свою чергу, відмінно стимулює пізнавальну активність школярів, і це може призвести до успішності в навчанні в подальшому. Однією з основних задач дорослих у роботі з дітьми молодшого шкільного віку є створення оптимальних умов для розкриття та реалізації потенціалу кожної дитини, враховуючи її індивідуальні особливості. Учні початкових класів мають різнобічні інтереси та рівень активної діяльності. Це означає, що до кожного учня повинен бути особистісний підхід. Через їх різні симптоматичні властивості та досвід, час формування особистості може варіюватися. Багато вчених висували сутність феномену активності молодших школярів та пропонували багато теорій щодо визначення його критеріїв або ж суттєвих ознак. На думку Н. Морозової, в дітей молодшого шкільного віку спостерігаються такі показники:

- допитливість і комунікабельність;
- ініціативність дій – участь у дискусіях та дебатах;
- засвоєння інформації поза шкільним навчанням;
- володіння засобами розв’язання інтелектуальних проблем;
- орієнтація на моделі поведінки;

- незалежність думки;
- критичність та самокритичність [35].

Впровадження ігрових технологій в освітній простір дитини сприяє розвитку пізнавального інтересу, формує основи пізнавальної активності. Теоретик Т. Алексєєнко, виокремила рівневу шкалу пізнавальної активності та зацікавленості дитини:

- відсутність інтересу учня до предмета;
- епізодичний інтерес;
- досить глибокий інтерес та стійкий;
- глибокий інтерес, який не потребує спеціального

стимулювання від педагога [11].

За цією шкалою, можна приблизно уявити, як за допомогою ігрових технологій у дитини виникає зацікавленість та мотив навчатися.

Не менш важливим, у процесі використання ігрових методик є почуття дитини. За Г. Щукіною, важливими ознаками пізнавальної діяльності в процесі навчання в початковій школі є:

- емоційні прояви: задоволеність шкільною освітою; підвищений інтерес до предмета; захоплення новими матеріалами; оптимістичний настрій на уроках;
- інтелектуальні показники: запитання, поставлені, щоб поглибити почуте, побачене та прочитане; доповнення або уточнення відповідей однокласників;
- вольові риси: незалежність у виконанні завдань з підвищеною складністю; прояви наполегливості та терпіння під час подолання труднощів освітнього процесу; самоорганізація під час навчальної діяльності; рівень сформованості самоорганізації в контексті освітнього процесу (репродуктивний, продуктивний та творчий характер використання набутих знань) [40].

Завдяки цим показникам набагато легше сформувати комплекс занять і методик, які доречно використовувати на заняттях в початкових класах. Ключові критерії для впровадження ігрових технологій в навчання та ефективне їх виконання це: допитливість, позитивна пізнавальна мотивація до навчання; інтенсивність та

глибина емоційних симптомів, пов'язаних з навчанням та задоволення від здобуття знань; ініціатива; незалежність (автономність) при виконанні завдань різної складності, самоорганізація на уроці.

Таким чином, наведені вище показники та критерії є основою для застосування ігрових технологій навчання, формування та розвитку особистості у процесі навчання дітей молодшого шкільного віку

3.2. Інноваційні ігрові прийоми у роботі з дітьми із особливими освітніми потребами

В інтеграції ігрової діяльності в навчально-виховний процес важливе значення мають прикладні підходи, враховуючи специфіку цієї діяльності. Конструктивістський підхід до ігрової діяльності ґрунтується на принципах конструктивізму в освіті. Згідно з цією теорією, навчання – це активний процес, під час якого діти будують свої знання та розуміння, виходячи з особистого досвіду та взаємодії з навколишнім середовищем.

«Конструктивістський підхід до ігрової діяльності акцентує на активному навчанні», - коли діти взаємодіють з ігровим середовищем, вирішуючи завдання та спілкуючись з персонажами та іншими учасниками. Вони самостійно досліджують та експериментують, що сприяє активній конструкції їхніх знань [48].

Спільна побудова знань та взаємне навчання через діалог і обмін ідеями є ключовою соціальною складовою конструктивістського підходу. Гра, яка базується на співпраці та комунікації, сприяє цьому процесу, розвиваючи у дітей аналітичні та рішення-приймальні навички. Гравці вчаться адаптуватися до різних сценаріїв і розв'язувати завдання в залежності від контексту, що сприяє розвитку критичного мислення та уміння робити висновки. Ігрова діяльність може бути створена в різних контекстах, реальних або уявних, що допомагає дітям розвивати гнучкість та творчість у вирішенні завдань.

Конструктивістський підхід до ігор передбачає акцент на забезпеченні зворотного зв'язку, що дозволяє дітям рефлексувати щодо свого досвіду та коригувати свої дії для поліпшення навичок та знань. В рамках цього підходу особливу вагу приділяється

індивідуальному навчанню. Сценарії ігор можуть бути персоналізовані відповідно до індивідуальних потреб і інтересів дітей. Організація ігрової діяльності з урахуванням поступового підвищення складності дозволяє дітям поетапно здобувати нові знання і навички: «Підвищення складності, в поєднанні з обов'язковою стимуляцією активності та свідомого усвідомлення цілей такої діяльності, виступає як мотиваційний фактор» [23].

Слід відзначити, що конструктивістський підхід до ігрової діяльності критикує традиційний підхід, де діти лише отримують готові знання, і підкреслює важливість їхньої активної участі у процесі навчання та розвитку. Цей підхід сприяє формуванню навчально-вихованої компетентності через активну ігрову взаємодію та сприяє глибшому розумінню матеріалу та розвитку критичного мислення.

Ігрова діяльність відповідно до конструктивістського підходу організовується за наступною схемою:

1. «Педагог створює ігровий сценарій або середовище, що відтворює реальні або уявні ситуації, в яких дослідження є необхідним. Це може бути ігрова віртуальна або фізична ситуація, спрямована на конкретні цілі.

2. Учням надаються завдання та ролі в рамках ігрової ситуації. Ці завдання можуть включати постановку питань, формулювання гіпотез, збір та аналіз інформації, вирішення проблем тощо. Кожен молодший школяр може мати власну роль у грі.

3. Діти взаємодіють між собою та з вчителем під час гри. Вони обговорюють питання, обмінюються ідеями, спільно приймають рішення, що сприяє розвитку соціальних навичок.

4. Молодші школярі активно досліджують і вивчають навколишнє середовище, збирають інформацію, проводять експерименти та формують висновки. Вони використовують свої знання та ресурси для вирішення завдань гри.

5. Активна участь в такій формі діяльності сприяє розвитку навичок критичного мислення, вміння аналізувати інформацію та робити висновки. Діти також вчаться рефлексувати щодо своєї діяльності та засвоєного матеріалу.

6. Діти отримують зворотний зв'язок від вчителя та інших учасників гри, що допомагає їм вдосконалювати свої навички та розуміння. Вони можуть вносити корекції до своїх дій та стратегій.

7. Молодші школярі мають можливість обирати аспекти гри, які їх цікавлять найбільше, і розвивати свої індивідуальні інтереси та навички.

8. Гра може бути структурована так, щоб поступово підвищувати рівень складності завдань та викликів, що допомагає дітям поетапно здобувати нові знання та навички» [71, с. 130].

На підставі вищезазначеного, конструктивістська концепція гри надає перевагу учасникам і їхній активній взаємодії з матеріалом та один з одним. Цей підхід акцентує на створенні умов для розвитку дослідницької компетентності, заохочуючи навчання через особистий досвід, самостійне дослідження та активну участь дітей у навчальному процесі.

Інтегрований підхід до гри має трошки інші акценти. Він включає в

себе використання різних освітніх напрямів та педагогічних методів у єдиному процесі гри, з метою досягнення комплексного навчання та розвитку дітей. Цей підхід створює сприятливий контекст для інтеграції різних аспектів навчання та розвитку, таких як когнітивні, соціальні, емоційні та фізичні аспекти. Використання знань та методів із різних дисциплін, таких як основи математики, розвиток мовлення, художньо-продуктивна діяльність, образотворче мистецтво, природознавство і т.д., підтримується інтегрованим підходом. Цей підхід є важливим для забезпечення цілісності освітнього процесу, як відзначає Кудикіна Н.В. [30].

У ході такої діяльності діти мають розуміти взаємозв'язок різних аспектів гри та вміти застосовувати знання з одного предмету для розв'язання завдань із іншого предмету. Окрім того, інтегрований підхід акцентує на соціальному розвитку, який є основою для всіх активних форм освіти. У грі діти спілкуються, співпрацюють та вирішують завдання разом, розвиваючи свої соціальні навички та здатність працювати у команді. Це сприяє розвитку критичного

мислення, оскільки діти аналізують інформацію, роблять висновки, вирішують проблеми та приймають рішення. Гра в рамках інтегрованого підходу охоплює різноманітні завдання, що стосуються різних аспектів розвитку, від когнітивних до фізичних та творчих [18].

Інтегрований підхід до ігрової діяльності включає можливість адаптації до потреб різних вікових груп та рівнів навчання. Гри можуть бути спроектовані так, щоб відображати реальні або уявні ситуації, що робить навчання більш автентичним та цікавим. Діти мають можливість оцінювати свою діяльність, рефлексувати над вивченим та вдосконалювати свої навички [17].

Інтегрований підхід до ігрової діяльності має за мету розвивати дітей комплексно, враховуючи різні аспекти їхнього навчання та розвитку. Цей підхід стимулює творчість, співпрацю, критичне мислення та сприяє розвитку комплексних навичок, необхідних для успішного розвитку особистості.

Організація та реалізація ігрової діяльності в межах інтегрованого підходу має свої особливості. Структура ігрової діяльності в рамках цього підходу може виглядати наступним чином:

1. «Визначення цілей і завдань гри: Формулювання конкретних навчальних цілей та розвитку певних навичок чи компетенцій.
2. Вибір теми та сценарію: Врахування інтересів та потреб молодших школярів, а також зовнішніх факторів. Сценарій гри включає в себе сюжет, завдання та рольові сценарії для учасників.
3. Підготовка ресурсів та матеріалів: Підготовка необхідних матеріалів, інструментів та ресурсів для гри, таких як ігрові дошки, картки, комп'ютери, додатки та педагогічні матеріали.
4. Учасники та ролі: Призначення ролей та завдань для учасників гри з урахуванням індивідуальних особливостей та інтересів дітей. Учасники можуть виконувати ролі героїв, вчених, дослідників, командирів» тощо. [69].

Інтегрований підхід до ігрової діяльності сприяє розвитку дітей як особистостей, розширюючи їхні знання та навички в різних сферах.

Гра та співпраця: На цьому етапі молодші школярі вступають в ігрову діяльність і взаємодіють один з одним в процесі гри. Вони

розв'язують завдання, взаємодіють у ролях та спільно вирішують проблеми. Цей етап сприяє розвитку соціальних навичок, співпраці та комунікації.

Інтеграція освітніх напрямів: У процесі гри об'єднуються різні освітні напрямки. Різні завдання можуть відображати різні аспекти навчання, що дозволяє дітям одночасно розвивати різні компетенції та отримувати різнобічні знання.

Спільна побудова знань: Вчитель керує ігровою дослідною діяльністю, спонукаючи учасників обмінюватись інформацією та ідеями. Учні вчаться один від одного та вирішують завдання як команда. Це сприяє спільному будівництву знань.

Розвиток компетенцій та навичок: Гра сприяє розвитку різних компетенцій, таких як критичне мислення, комунікаційні навички, робота в команді, розв'язання проблем, творчість та інші. Діти отримують можливість розвивати широкий спектр навичок під час активної участі у грі.

Оцінка та рефлексія: після завершення гри проводиться оцінка, що допомагає визначити ступінь досягнення цілей та зробити висновки. Учасники також рефлексують над своєю діяльністю та розвитком, що сприяє їхньому самовдосконаленню.

Удосконалення інтегрованої гри: На основі оцінки та рефлексії можна вдосконалювати дослідницьку гру для подальшого використання та навчання. Цей етап дозволяє адаптувати гру до потреб учасників та покращити її ефективність.

Інтегрований підхід до ігрової діяльності створює сприятливий контекст для комплексного навчання та розвитку дітей, де вони можуть застосовувати різні навички та знання для досягнення головних цілей гри. Як відзначає Шумейко Т., «інтегрований підхід, використовуючи адекватні віку та особливостям розвитку молодших школярів види практичної діяльності, дозволяє формувати у дитини цілісне уявлення про вивчений об'єкт, що послуговує фундаментом для формування основ цілісного уявлення про світ» [20].

Особливий інтерес у контексті нашого дослідження представляє використання гри для формування навчальної компетентності

молодших школярів в рамках теорії ситуативного навчання. Теорія ситуативного навчання поєднує різноманітні підходи та перспективи в галузі психології та педагогіки, засновані на дослідженнях вчених, таких як Жан Піаже, Ерік Еріксон, Марія Монтесорі та інші. Основна ідея теорії полягає в тому, що навчання та розвиток є найефективнішими, коли вони відбуваються у контексті конкретних ситуацій та навчально-виховної діяльності, а також в тісній взаємодії з однолітками та вчителем для розв'язання різноманітних ситуацій.

Теорія ситуативного навчання для молодших школярів, яку ви описали, враховує ряд важливих аспектів, специфічних для цього вікового періоду. Дозвольте розглянути кожен з основних характеристик більш детально:

1. «Активне навчання: Дитина вчиться, взаємодіючи з навколишнім світом та беручи активну участь у різних навчальних ситуаціях. Це підходить для молодших школярів, які зазвичай найбільше вивчають через власний досвід та взаємодію.

2. Соціальна взаємодія: Взаємодія з іншими дітьми та дорослими є ключовою для розвитку мовлення та соціальних навичок. Це також сприяє формуванню колективу та міжособистісних стосунків.

3. Контекстуалізація навчання: Навчання відбувається у відповідних ситуаціях та контекстах, що робить його природним та зрозумілим для дітей. Врахування контексту підвищує засвоєння матеріалу.

4. Дослідницька діяльність: Надання дітям можливості досліджувати світ через спостереження та експерименти сприяє розвитку активного пізнавального процесу.

5. Ігровий підхід: Гра виступає як ключовий інструмент формування особистості дитини. Це стимулює розвиток різних навичок та творчості.

6. Індивідуальний підхід: Адаптація навчання до індивідуальних потреб індивідуальної дитини підвищує ефективність навчання.

7. Розвиток критичного мислення та проблемного вирішення: Діти вчать аналізувати інформацію, приймати рішення та

розв'язувати проблеми, що розвиває їх когнітивні навички.

8. Активна підтримка від дорослих: Дорослі виступають як партнери у навчанні, що надає дітям підтримку та спрямування» [52, с.300].

Всі ці аспекти сприяють розвитку всебічної особистості молодших школярів та підготовці їх до подальших етапів навчання.

Теорія ситуативного навчання пропонує концепцію, що діти молодшого шкільного віку найефективніше навчаються, коли навчання та розвиток враховують їхні потреби та природні схильності. Цей підхід віддзеркалює сучасні педагогічні підходи і сприяє створенню стимулюючого навчального середовища для дітей.

З урахуванням контекстуального характеру запланованої діяльності в межах теорії ситуативного навчання, ми пропонуємо наступну орієнтовану схему впровадження дослідно-ігрової діяльності:

1. «Визначення основної мети ігрової діяльності: формування дослідницької компетентності, що передбачає здатність дітей ставити питання, досліджувати та вирішувати завдання у світі навколо них.

2. Вибір ситуації або контексту для розвитку дослідницької компетентності, наприклад, природний ландшафт, лабораторія чи місто.

3. Розробка сценарію гри, що включає завдання для дітей у ролі дослідників, наприклад, експедиція в природу або створення міні-лабораторії.

4. Забезпечення дітей необхідними інструментами та матеріалами для проведення досліджень.

5. Визначення ролей для учасників гри: дослідників, асистентів та спостерігачів.

6. Запуск гри та мотивація дітей для виконання своїх дослідницьких завдань. Роль педагога - спостерігати та надавати допомогу за потреби.

7. Інформаційний супровід дитячої діяльності, відповідь на запитання, підтримка розвитку думки та стимулювання додаткових питань дітьми.

8. Обговорення після закінчення гри, де діти можуть поділитися своїми враженнями та відкриттями» [37].

Оцінка результатів гри та визначення, чи досягнута мета, а також ідентифікація можливостей для подальшого вдосконалення ігрової діяльності.

Проведення ігрової діяльності в рамках теорії ситуативного навчання

«сприяє формуванню дослідницької компетентності дітей, дозволяючи їм активно вивчати світ і вирішувати різноманітні завдання в контексті гри»

3.3.Методичні рекомендації щодо використання ігрових технологій в освітньому просторі НУШ

На підставі системного аналізу психолого-педагогічного матеріалу виявлено особливу актуальність проблеми організації навчально-виховного процесу в початковій школі із активним застосуванням ігрової діяльності, як основи інтегративного підходу в сучасних умовах модернізації шкільної освіти. Одночасно, зафіксовано недостатню педагогічну розробленість цієї проблеми.

Основу нової початкової освіти складає ідея особистісно-орієнтованої системи навчання і розвитку, в якій акцент зроблений на індивідуальних потребах, нахилах та інтересах кожної дитини. Ця освіта враховує

новаторські елементи, такі як досвід розумової діяльності та емоційно- ціннісного ставлення до світу. Це призвело до збільшення інтересу до пошуку ефективних шляхів та засобів розвитку освітнього процесу на основі гри у процесі навчання.

Аналіз навчальних програм і підручників для початкової школи свідчить, що їхній зміст містить важливі розвивальні та творчі можливості, відображаючи найновіші методологічні, теоретичні та практичні досягнення початкової освіти. Водночас ознайомлення з теоретичними напрацюваннями та досвідом роботи вчителів свідчить про те, що інтелектуальний, творчий розвиток дитячої особистості у реальному освітньому процесі не

організовано належним чином. З нашої точки зору, однак, це загальнопедагогічне завдання, повноцінне вирішення якого виходить на міждисциплінарний рівень.

Ігрова діяльність у навчально-виховному процесі початкової школи, відіграє важливу роль у навчанні, вихованні та розвитку дітей. Захопившись ігровою діяльністю, учні знаходять радість у навчанні, не помічаючи його формальності. Вчитель початкових класів повинен обдуманно використовувати дидактичні ігри на уроках, дотримуючись наступних принципів:

а) «Ретельно визначати місце дидактичних ігор у загальній структурі уроку.

б) Обдуманно використовувати ігри на різних етапах навчального процесу.

в) Узгоджувати дидактичні ігри з метою уроку та рівнем підготовленості учнів.

г) Передбачати мотиваційні стратегії для учнів у зв'язку із результатами гри.

д) Підбивати підсумки гри для формування позитивних емоцій та забезпечення всебічного розвитку особистості.

ж) Враховувати вікові особливості дітей, створювати атмосферу творчості та саморозвитку» [5].

Вибір дидактичної гри передбачає певні етапи підготовки, включаючи визначення теми, формулювання мети та завдань, а також проведення гри.

Важливо, щоб ігри відповідали навчальній програмі, були належного рівня складності, враховували вікові особливості учнів та залучали до діяльності весь клас.

Ігрова діяльність повинна бути процесом систематичним та цілеспрямованим, адже від простих ігрових ситуацій до більш складних, відповідно до рівня знань та навичок учнів. Ігри важливі для активізації різноманітних когнітивних і психомоторних функцій, розвитку пам'яті та інших аспектів особистісного

зростання.

Дидактичні ігри можуть бути ефективним інструментом для ознайомлення дітей із новим матеріалом та його закріпленням, повторення раніше вивчених концепцій, а також для більш глибокого осмислення та засвоєння знань, розвитку ключових мислительських навичок і розширення світогляду. Постійне та систематичне використання ігор сприяє підвищенню ефективності навчання.

Щоб забезпечити ефективність ігрової діяльності під час уроку, вчитель повинен дотримуватись деяких важливих вимог:

- Готовність учнів до участі у грі, що включає засвоєння правил гри, чітке усвідомлення мети та кінцевого результату, а також наявність необхідних знань для активної участі [14].
- Надання кожному учневі необхідних дидактичних матеріалів.
- Чітка постановка завдань гри та зрозуміле пояснення.
- Контроль за діями учнів, вчасна корекція, направлення та оцінювання.
- Категоричне заборонення приниження гідності дитини, таких як образливі порівняння чи оцінки за поразку в грі.
- Розумне формування команд, врахування здібностей учнів.
- Організація гри так, щоб вона була чіткою, цілеспрямованою та не виходила за межі контролю [13].

Дотримання правил гри є ключовим елементом в ігровій ситуації. Правила визначають способи дій та їх послідовність, вимоги до поведінки та регулюють взаємини дітей у грі, сприяючи розвитку характеру та соціальних навичок. Орієнтовані загальні правила для учнів допомагають забезпечити взаєморозуміння та дисципліну під час гри.

Будь-яке порушення правил повинно бути відзначене вчителем, який може вказати на помилки учня та пояснити, як їх уникнути. Однак важливо утримувати баланс, не перетворюючи гру на нудний процес, що може призвести до втрати інтересу та уваги учнів. Наш аналіз ігрової діяльності вказує на ряд важливих переваг, які можна отримати від широкого використання ігрового

методу навчання. Основні переваги, які ми визначили, включають наступне:

1. Активна пізнавальна діяльність: Гра привертає увагу учнів і стимулює їх активну участь в навчальному процесі.

2. Засвоєння інформації через дію: Гра дозволяє учням засвоювати інформацію в процесі власної діяльності, що поліпшує розуміння та запам'ятовування матеріалу.

3. Самовираження та саморозвиток: Гра надає можливість вибору та самовираження, що сприяє особистісному розвитку учнів.

4. Стимулювання досягнень: Гра визначає конкретні цілі та мету, що стимулює учнів до досягнень та усвідомлення власного прогресу.

5. Рівність учасників: У грі команди або учасники стають рівними, незалежно від їхніх навчальних досягнень.

6. Залежність від учня: Результат гри визначається рівнем підготовленості, умінь та волі самого учня.

7. Змагальність і задоволення: Змагальний елемент гри приваблює учнів, а задоволення від гри робить навчання комфортним та цікавим.

Цей підхід, проте, вимагає дотримання деяких умов, таких як належна підготовка учнів, розробка методичних матеріалів та обдумане використання ігор на різних етапах навчання. Урахування цих факторів допомагає вчителю зробити ігровий метод одним із найбільш ефективних інструментів навчання.

Ефективність впровадження ігрових технологій в освітній процес початкової школи потребує створення сприятливої атмосфери для навчання учнів початкових класів, а також певної системи в роботі. Зокрема, вчитель має забезпечити:

- позитивну атмосферу в класі, де діє взаємодовіра, взаємодопомога, та де є відчуття безпеки;
- надання навчальних матеріалів та створення комфортного освітнього середовища;
- активну взаємодію вчителя з учнем для створення перспектив та успішного формування особистості та розвитку дітей;

- використання завдань для активізації творчих можливостей учнів;
- залучення дітей до колективного вирішення завдань та активізації їх комунікативних здібностей, які спрямовані на самостійне вирішення більш складних завдань.

Школярі повинні почувати себе головними у цьому процесі, завдяки чому вони мають змогу розкритися та продемонструвати власну діяльність і свою здатність навчатися. Запровадження ігрових технологій в освітньому просторі Нової української школи дає змогу зрозуміти ефективність навчання дітей, закріплення їх знань, вивчення нового матеріалу та, звичайно, застосування теорії на практиці. Проте, щоб учителі могли користуватися цим методом, керівному органу закладу освіти важливо правильно організувати взаємодію – з учнями, батьками, іншими педагогами. А вчителі, в свою чергу, мають гарантувати доброзичливий клімат у колективі між учасниками освітнього процесу, налагодити довірливу атмосферу в класі та активну загальну взаємодію учнів. Слід починати з більш простих завдань, поступово ускладнюючи процес. Але ігрові технології це не спосіб розваги чи перепочинку на уроці для учнів. Це можливість навчатися цікаво й позитивно.

Реалізація Концепції Нової української школи змінила пріоритетні цілі початкової школи щодо виховання особистості. Кожна дитина – це повноправний суб'єкт навчальної діяльності. В такому випадку, виникає потреба в оновленні вчителями початкових класів педагогічного інструментарію. Саме тут на допомогу приходять ігрові технології навчання. Особливо ефективною ця технологія стає в застосуванні на уроках саме в початковій школі.

Ігрові технології – унікальна форма навчання в наш час, яка робить його цікавим та захоплюючим для учнів молодших класів. Як зазначено в попередніх розділах, технологія в загальному розумінні трактується, як наука про майстерність та як ефективно досягти бажаного результату. Дитина, після дитячого садка потрапляє до школи та в принципі зустрічається з абсолютно іншим видом діяльності – навчанням. Але гра повинна залишатися

надзвичайно важливою в її житті. Саме майстерний виклад вчителем нового матеріалу в ігровій формі дає можливість молодшим школярам зрозуміти та засвоїти нове без особливих зусиль та напружень. Тобто, захопившись грою, учні навіть не помічають, що навчаються. Під час ігрової діяльності учні початкових класів відчують себе вільними з допомогою новітніх технологій, а також паралельно задовольняються їх інтелектуальні та емоційні потреби.

Таким чином, можемо стверджувати, що гра є найприроднішою й найцікавішою діяльністю дитини, яка супроводжує її все життя. Це так зване джерело її фізичного та психічного здоров'я, метод навчання та виховання, спосіб отримання інформації, основа розвитку творчих сил та здібностей дітей. Головне те, що діти самотійно набувають досвіду самотійного опрацювання нового матеріалу в ході застосування ігрових технологій навчання.

Гра допомагає школярам легше пережити зроблені помилки та подолати невдачі та труднощі. Коли проводиться цікава гра, в учнів з'являється бажання вивчати та запам'ятовувати новий матеріал. Таким чином, включення в урок ігрові методи робить процес навчання цікавим і емоційно насиченим, створює в дітей позитивний робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу.

Використання ігрових технологій на уроках в початкових класах є сучасним і визнаним методом навчання і виховання, який володіє освітньою, розвивальною і виховальною функціями, які, в свою чергу, діють в органічній єдності. Тобто, сутність ігрових технологій полягає в тому, що звертаючись до ігрових форм навчання важливо організувати ефективну організацію взаємодії педагога та учнів, їх продуктивної форми спілкування з властивими їм елементами змагання, безпосередності, непідробного інтересу. Навіть найпасивніші з дітей включаються в гру з величезним бажанням, докладаючи всі зусилля, щоб не підвести товаришів по грі, адже, під час гри діти, зазвичай, дуже уважні, зосереджені та

дисципліновані.

Таким чином, проблема застосування ігрових технологій в освітньому процесі НУШ є вкрай актуальною та важливою. Наголосимо, що робити це необхідно систематично і цілеспрямовано, починаючи з простих ігрових ситуацій. Під час ігрової ситуації вчитель заздалегідь планує діяльність учнів, спрямовуючи їх на досягнення освітньої мети. Ігрове завдання, яке стоїть перед молодшими школярами, має збігатися з навчальним та бути під силу кожній дитині. Саме тому ефективність ігрової діяльності молодших школярів залежить, в більшій мірі, від готовності учнів брати участь в ігровій діяльності, чіткої постановки завдань гри та контролю дій учасників.

Проте варто не забувати і про труднощі, які виникають при застосуванні ігрових технологій. Проведення уроку в початкових класах з застосуванням ігрових методів вимагає ґрунтовної методичної підготовки вчителя. Ігрові технології навчання вимагають більшої затрати часу та енергії порівняно з традиційними методами навчання.

Отже, використання ігрових технологій в межах реалізації Концепції Нової української школи є доцільним у роботі з учнями / ученицями початкових класів. Ця технологія спеціально запроваджена для підвищення ефективності освітнього та виховного процесу учнів. Вчителі, в свою чергу, повинні методично грамотно організовувати та комбінувати традиційні форми навчання з ігровими технологіями. За допомогою ігрових технологій навчання вчитель має змогу активізувати й інтенсифікувати діяльність молодших школярів. Зрозуміло, що під час проведення уроку із застосуванням ігрових технологій учитель повинен навчитися вміло управляти емоціями молодших школярів, ні в якому разі не нав'язувати їм свої думки, а вміло скеровувати їхню активність у потрібне русло. В класі має бути сприятливий психологічний клімат, де зможе активізуватися навчальна діяльність учнів, буде підтримуватися їх інтерес до навчання. Емоційна забарвленість гри допомагає школярам легше пережити невдачі та подолати труднощі під час навчання.

Запровадження ігрових технологій в освітній простір сприяють розвитку в молодших школярів самостійності, творчості, винахідливості, кмітливості, відповідальності, цілеспрямованості. Проте проблема застосування ігрових технологій в освітньому просторі НУШ ще досить далека від свого остаточного вирішення та потребує постійного подальшого дослідження.

ВИСНОВКИ

Ігрові технології є дієвим інструментом в роботі педагогічних працівників закладів освіти різного типу щодо формування моделей безпечної поведінки як у дітей, так і дорослих, зокрема у ситуаціях ризику. До навчальної роботи із застосуванням ігрових технологій рекомендовано залучати педагогічних працівників закладу освіти та батьків (по можливості), які безпосередньо не включені у процес гри, але можуть надавати додаткову інформацію дітям та молодим людям з питань, які обговорюються у грі. Також важливо дотримуватися у навчальному закладі єдиної концепції щодо безпечної відповідальної поведінки та здорового способу життя усіма учасниками освітнього процесу. Саме тому важливо проводити навчальну та корекційну роботу із дітьми з особливими освітніми потребами, залучаючи корекційних педагогів в освітньому середовищі.

Необхідно враховувати й віковий склад тих, хто грає. В одних випадках спілкування дітей молодшого і старшого віку необхідне для підтримки ігрової атмосфери, розвитку міжколективних зв'язків, в інших – небажане, оскільки заважає розвитку духу змагання, творчої розкутості.

Характер взаємодії дітей і дорослих у грі визначається самою її природою як діяльності самостійної, добровільної, творчої. Тут виключена авторитарна форма спілкування й показана спільна, колегіальна діяльність, співпраця.

Ігрова діяльність під керівництвом педагога (ведучого) тоді залишається грою самобутньою, комплексною, профорієнтаційною, терапевтичною, коректувальною, тобто розвивальною, коли її організатори дотримуються таких принципів [14]:

1. Відсутність примусу будь-якої форми при включенні дітей у гру – вільне й абсолютне залучення дітей у гру гарантує збереження їх ігрового настрою.
2. Принцип розвитку ігрової динаміки – він реалізується через правила ігор, зазначені в інструкціях до їх проведення. Ведучий гри, зберігаючи її нормативну схему, разом з тим повинен стимулювати

творчість тих, хто грає, підтримувати динаміку.

3. Принцип підтримки ігрової атмосфери – це підтримка реальних почуттів та емоцій дітей. Способи підтримки ігрової атмосфери різні: стимулюючий ефект суперництва; умови ігрового спілкування, зняття усіх моментів, що провокують конфлікти та ін..

4. Принцип взаємозв'язку ігрової й неігрової діяльності – перенесення педагогом основного сенсу ігрових дій у реальний життєвий досвід дітей. Співвідношення ігрового й неігрового спроектоване на поступову заміну гри небажаних моделей поведінки чи негативного життєвого досвіду на позитивні безпечні моделі усвідомленого поведіння в реальному житті.

5. Принцип переходу від простих ігор до складних ігрових форм – пов'язаний з поступовим поглибленням різноманітного змісту ігрових завдань і правил – від ігрового стану до ігрових ситуацій, від наслідування до ігрової ініціативи, від локальних ігор до ігор-комплексів, від вікових ігор до універсальних.

Застосовуючи ігрові технології у професійній діяльності педагогічних працівників закладів освіти різного типу важливо пам'ятати, що у настільній грі, на відміну від іншого виду ігор, єдиним вікном між гравцями та світом, в якому знаходяться їх персонажі, є ведучий, який описує ситуацію, в якій опинились персонажі, а також зміни ситуації у результаті їх дій. Саме тому від професіоналізму ведучого багато в чому залежить результат гри., а уміле педагогічне керівництво іграми забезпечує їх максимальний ефект.

Дослідники вказують, що під час ігрової діяльності учні початкових класів засвоюють інформацію на рівні близько 90%, в той час як усний виклад теоретичного матеріалу дає набагато менший результат – приблизно 18%.

Використання навчально-ігрових технологій дозволяє скоротити час на засвоєння навчального матеріалу на 30-50%, при цьому підвищується міцність та глибина засвоєння нової інформації молодшими школярами. Це особливо важливо в умовах навчального перевантаження учнів початкових класів у сучасній школі.

Такий підхід дозволяє інтегрувати ігрові технології не лише як

засіб передачі знань, але й як інструмент для розвитку комплексу навичок та якостей, необхідних для успішної соціалізації та подальшого навчання, зокрема:

Застосування ігрових технологій у навчальній діяльності сприяє ефективному вирішенню завдань. Я використовую гру як складову частину уроку та як нетрадиційну форму організації навчального процесу. Це включає як технологію уроку, так і позакласну роботу.

Використання дидактичних ігор на уроках учитель початкових класів повинен ретельно підходити до їхнього використання. Це включає:

- Визначення місця дидактичних ігор у системі інших видів діяльності на уроці.
- Розгляд доцільності використання ігор на різних етапах навчальної діяльності.
- Узгодження дидактичних ігор з метою уроку та рівнем підготовленості учнів.
- Передбачення шляхів та способів мотивації учнів за результатами гри. емоцій.

Сучасний підхід до використання ігрової діяльності в сучасній школі вражає своєю системністю та акцентом на формування інтересу та розвиток різних аспектів особистості учня. Зазначимо деякі ключові моменти такого підходу:

1. Моделювання соціальних відносин: визначаєте можливості ігрової діяльності в моделюванні соціальних відносин та специфічній ролі цього методу в орієнтації молодших школярів в соціальному середовищі.

2. Інтерес до навчання: розглядаєте гру як ефективний засіб для виклику та розвитку інтересу до навчальних предметів, що може позитивно впливати на мотивацію та активність учнів.

3. Використання ігрових технологій для формування вмінь: підхід спрямований на використання ігрових технологій для формування в учнів навчальних вмінь, які можна застосовувати в різних сферах навчання та життя.

4. Завдання для учнів: чітко визначаєте завдання для учнів у процесі ігрової діяльності, такі як цілепокладання, планування діяльності, пошук інформації, застосування отриманих знань та самоаналіз.

5. Цільове формування вмінь і навичок: акцентуєте формування навичок, необхідних для успішного функціонування в інформаційному суспільстві, таких як цілепокладання, самоаналіз, рефлексія та інші.

Систематичне використання різних видів ігор у навчально-виховному процесі початкової школи розширює арсенал методичних прийомів, які можуть бути застосовані в інших освітніх контекстах. Проведення гри сприяє глибшому розумінню педагогом своїх професійних можливостей і впливає на зміну методики викладання та підвищення ефективності навчально-виховного процесу.

Врахування вікових особливостей дітей, розвиток ініціативи, створення атмосфери розкритості є важливим аспектом. Добір дидактичних ігор повинен враховувати процес підготовки, включаючи вибір теми, визначення мети та завдань, а також проведення гри та підведення підсумків.

Тому сучасними дослідниками розроблено безліч способів організації освітньої та корекційної діяльності молодших школярів, спрямованих на розвиток «ігрового потенціалу» учнів.

Зауважимо, що навчальні ігри мають свою специфіку, оскільки вони можуть бути ефективно проведені лише при визначених умовах, таких як наявність певних знань учнів, розробка методів оцінювання, наявність необхідного дидактичного матеріалу та методичних розробок уроку.

Головне завдання вчителя полягає не в примушенні учнів до навчання, а в розвитку їхніх пізнавальних інтересів та бажання подолати труднощі навчання. Тож учні використовують весь свій особистісний, інтелектуальний та емоційний потенціал, творчі ресурси та життєвий досвід для занурення в гру. Ігри визначають правила поведінки учасників, межі дозволеного та часові рамки конкретного ігрового простору.

Ігрова діяльність у навчально-виховному процесі, виховній

діяльності початкової школи, у процесі всебічного гармонійного розвитку молодшого школяра та дітей з особливими освітніми потребами, в групах продовженого дня початкової школи повинні відповідати наступним психолого-педагогічним умовам:

- мати пізнавальну цінність;
- сприяти розвитку особистості вихованця;
- активізувати офіційну позицію школяра;
- сприяти розвитку особистого та професійного життя учня;
- сприяти згуртуванню колективу;
- сприяти згуртуванню колективу;
- створювати умови для індивідуальної та колективної творчості;
- більшість учнів повинні бути залучені до гри та ін.

Таким чином, ігри є «експериментальним майданчиком», на якому дитяча особистість відчуває себе вільною від будь-яких обмежень, особливо стереотипів, шаблонів мислення та звичних способів вирішення проблем.

Тож, хай вона буде для дитини місцем думки, місцем сили, місцем потужної енергії, яка забезпечить її всебічний розвиток!

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бардин К. В. Як навчити дітей учитися. Кн. для вчителя. 2-ге вид., перероб. і доп. Київ, 2010. 112 с.
2. Беруких М. М., Єфимова С. П. Дитина іде в школу : Чи знаєте ви свою дитину? Київ : Академія, 2006. 125 с.
3. Биков В. Ю., Литвинова С. Г., Мельник О. М. Ефективність навчання з використанням електронних освітніх ігрових ресурсів у початковій школі. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2017. Т. 62, Вип. 6. С. 34-46.
4. Вікова та педагогічна психологія : навч. посіб. Київ : Просвіта, 2001. 416 с.
5. Волинець О.В. Ігри та ігрові тренінги в початковій школі. *Вихователю ГПД. Усе для роботи*. 2013. №7 (19). С. 2-8.
6. Дидактика сучасної школи : посіб. для вчителів під ред. В. А. Онищука. Київ, 2007. 351 с.
7. Дитина: освітня програма для дітей від двох до семи років / наук. кер. проекту В. О. Огнев'юк; авт. кол.: Г. В. Беленька, О. Л. Богініч, В. М. Вертугіна [та ін.]; наук. ред. Г. В. Беленька; Київ. ун-т ім. Б. Грінченка. Київ : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2020. 440 с.
8. Дідух М. В. Ігрові прийоми навчання читати. *Початкова школа*. 2011. № 1. С. 10-13.
9. Дубогай О. Д. Моніторинг оздоровчо-виховного процесу молодших школярів. Київ, 2000. 232 с.
10. Жданов Д. Дидактичні можливості інтелектуальних ігор. *Завуч*. 2007. № 7 (301). С. 1-14.
11. Забашина Н. О. Виховна робота в групі продовженого дня в 1 – 4 класах. Київ : Веселка, 2009. 125 с.
12. Забашта Н. О., Шатько Н. О. Організація прогулянок у групі продовженого дня в 1-4 класах. Харків : Ранок, 2010. 176 с.
13. Клаус Г. Філософські аспекти теорії гри. *Питання філософії*. 2008. №8. С. 24-35.
14. Коломенський Я. Л., Панько Е. А. Учителю про психологію дітей шестирічного віку. Київ, 2008. 183 с.
15. Компанець Н. Дидактичні ігрові ситуації для адаптації дитини до школи і розвитку мислительних процесів. *Початкова школа*. 2010. № 11. С. 16.
16. Кононко О. Шкільна адаптація та психологічний вік. *Початкова школа*. 2002. № 1. С. 10.
17. Концепція нової української школи. Освіта. 2016. № 50. С. 2-4. URL <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova->

- 18.Костюк Г. С. Навчально-виховний процес і психічний розвиток особистостей. Київ, 2012. 475 с.
- 19.Кудикіна Н.В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі : монографія. Київ : Київський міський педагогічний ун-т ім. Б. Д. Грінченка, 2003. 272 с.
- 20.Кузик О. П. Організація роботи в групі продовженого дня в 1 – 4 класах. Київ, 2009. С. 35-120.
- 21.Логачевська С. П. Дійти до кожного учня. Київ : Рідна школа, 2002. 234 с.
- 22.Лучанська Л. С. Свідоме прийняття шкільної ситуації дітьми 6–7 років. *Питання психології*. 2000. №3. С. 32-33.
- 23.Люблінська Г. О. Дитяча психологія. Київ : Вища школа, 2004. 356 с.
- 24.Марко М. Особливості та послідовність розробки ігрових технологій навчання учнів початкових класів. *Молодь і ринок*. 2017. № 8. С. 173- 178.
- 25.Марко М. М. Педагогічні можливості навчально-ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи. *Науковий вісник Мукачівського державного університету*. Серія : Педагогіка та психологія. 2017. Вип. 2 С. 144-147.
- 26.Матюхина М. В. Мотивація навчання молодших школярів. Київ, 2012. 162 с.
- 27.Микитинська М. І., Мацько Н. Д. Ігри в ГПД для 1–3 класів. Київ, 2000. 124 с.
- 28.Навчально-виховні заняття в групі продовженого дня / упоряд. О. Л. Співак. Харків : Ранок, 2007. С. 3-20.
- 29.Овчарова Р. В. Довідкова книга шкільного психолога. Київ, 2013. 362 с.
- 30.Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти. Навчально-методичний посібник / за ред. Г. С. Тарасенко. Київ : Видавничий Дім «Слово», 2010. 320 с.
- 31.Осадько О. Ю. Дитина. Вчитель. Психолог: Про індивідуальний підхід до кожного учня. *Початкова школа*. 2008. № 8. С. 26-29.
- 32.Паламарчук В. Ф. Як виростити інтелектуала. Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2000. 152 с.
- 33.Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посіб. / за ред. О.І. Пометун. Київ : Видавництво А.С.К., 2003. 192 с.
- 34.Пошук і диференціація обдарованих дітей. Методичні рекомендації на допомогу керівникам шкіл та практичним психологам. Київ, 1995. 64 с.
- 35.Прокопенко Л. Головні складові розвивального середовища. *Палітра*

- педагога*, 2004. № 4. С. 8.
36. Психолого-педагогічні проблеми взаємодії вчителя та учнів. Київ, 2010. 314 с.
37. Рибальченко В. В., Юрін О. М. Організація роботи з обдарованими і здібними учнями: проблеми і шляхи розв'язання. *Управління школою*. 2002. № 7. С. 19-26.
38. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи. Київ : Абрис, 2009. 287 с.
39. Савченко О. Я. У пошуках нової концепції школи першого ступеня навчання. *Початкова школа*. 2010. №1. С. 2-6.
40. Семаго Н. Я. Технологія психологічного дослідження дитини молодшого шкільного віку. *Журнал практичного психолога*. 2009. №4. С. 12-13.
41. Сисоєва С. Основи педагогічної творчості : підручник. Київ : Міленіум, 2006. 344 с.
42. Степанова С. А., Михальченко Н. В., Вдовиченко Р. П., Шапочка К. А., Михальченко І. В. Розвиток творчих здібностей особистості у ігровій діяльності. *Warszawa, Polska. Colloquium-Journal*. №28 (115), 2021. С. 29-33.
43. Суровицька М. Вплив гри на розвиток особистості молодших школярів.
44. *Молодь і ринок*. 2014. № 2. С. 170-174.
45. Тарасенко Г. Організація дитячої ігрової діяльності: навчально-методичний посібник. Київ, 2010. 320 с.
46. Ушинський К.Д. Зб. творів у 6-ти томах. Київ, 1952. Т. 4.
47. Фіцула М. М. Педагогіка: навчальний посібник для студентів вищих педагогічних закладів освіти. Київ : Видавничий центр «Академія», 2002. 528 с.
48. Хромова О. Сучасні форми взаємодії педагога і батьків молодших школярів. *Початкова школа*. 2008. №11. С. 4-9.
49. Цимбалюк І. М., Яницька О. Ю. Загальна психологія. Київ : Професіонал, 2004. 304 с.
50. Шалді Н. П. Роль педколективу в захисті прав і гідності дітей. *Палітра педагога*. 2002. № 2. С. 7-11.
51. Шевельова В. В. Методика організації ігрової діяльності в початкових класах. *Початкове навчання та виховання*. 2016. №4/5. С. 6-9.
52. Шкільна І. А. Педагогічні умови активізації ігрової діяльності дітей. Київ, 2019. 246 с.
53. Шуба Л. В. Рухливі ігри, як розвиток рухових якостей у школярів початкової школи. *Наука і освіта*. 2014. № 8. С. 212-216.
54. Шумейко Т. Ігрові технології навчання на уроках української мови в першому класі. *Імідж сучасного педагога*. 2014. № 1. С. 58-59.

- 55.Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. *Витоки педагогічної майстерності. Сер.: Педагогічні науки*. 2014. Вип. 13. С. 286.
- 56.Юркевич В. С. Розвиток початкових рівнів пізнавальної потреби у школяра. *Питання психології*. 2003. №2. С. 80-81.
- 57.Ягоднікова В. В. Інтерактивні вправи та ігри. Інтерактивні форми і методи навчання. Харків : Основа, 2011. 56 с.
- 58.Яременко Н. В. Підготовка вчителів у системі післядипломної освіти доорганізації дозвілєвої ігрової діяльності учнів. Вісник післядипломної освіти: Зб. наук. пр. Випуск 3 / ред. кол. : В. В. Олійник (гол. ред.) та ін. Київ : Міленіум, 2006. С. 158-169.
- 59.Яцента Л. Ігрові форми навчання. Тернопіль : Астон, 2001. 64 с.

Видання підготовлено до друку та віддруковано
редакційно-видавничим відділом КНЗ «ЧОІПОПП ЧОР»
Зам. № 1736 Тираж 100 пр.
18003, Черкаси, вул. Бидгощська, 38/1